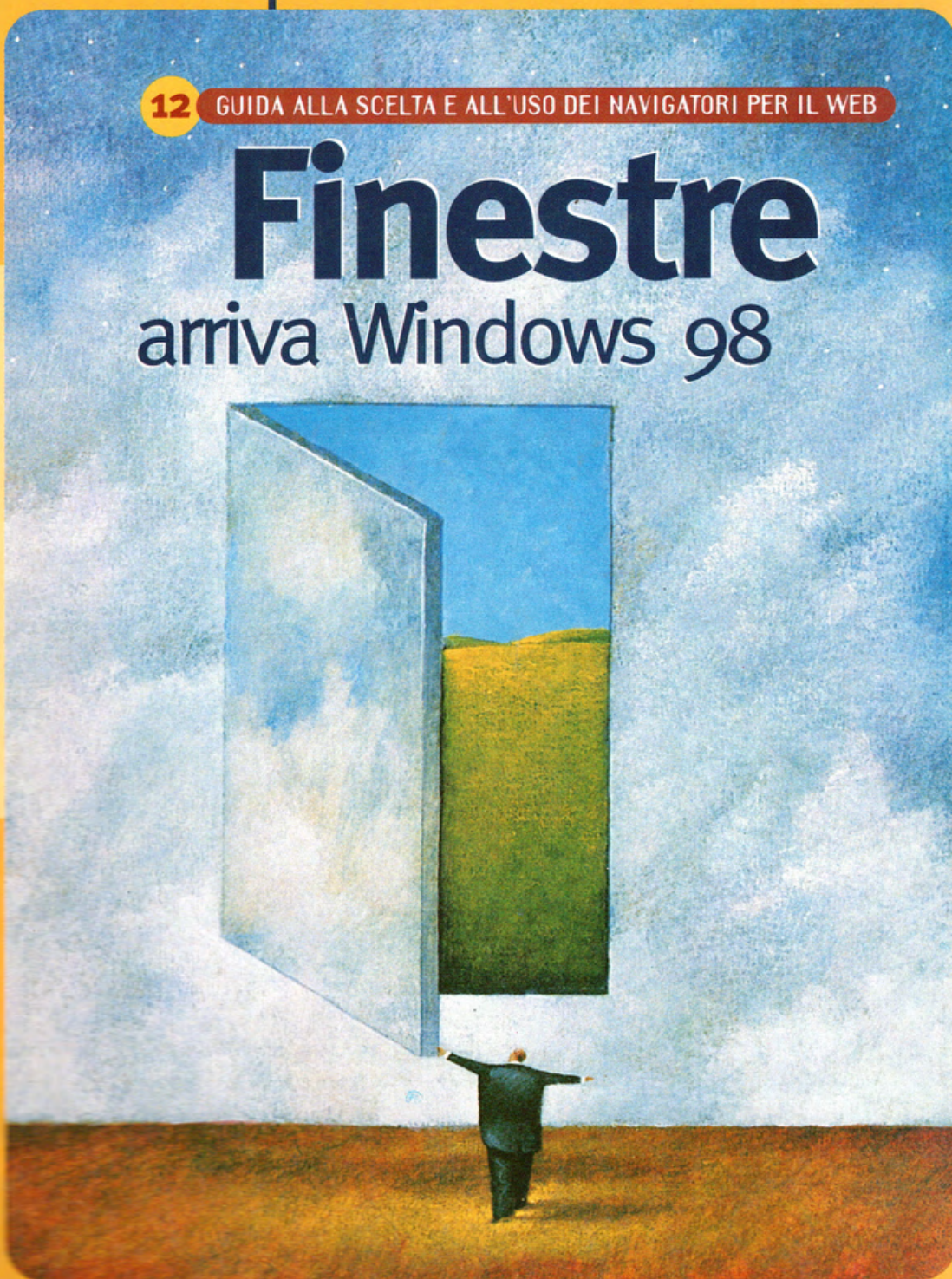
la Repubblica

SETTIMANALE DI CULTURA ELETTRONICA

Computer VALLEY

Supplemento del quotidiano "la Repubblica" - Anno 2° n. 20 del 26 Febbraio 1998 - Sped. abb. post. art. 2 comma 20/b Legge 662/96

Finestre

arriva Windows 98

Mega, giga & **tera**!!

Salute a tutti,
chi vi scrive è una persona che ha costantemente a che fare con tutto ciò che ruota intorno al mondo dei computer facendone largo uso sia nel lavoro che nello svago. Se ho deciso di scrivervi, è per sollevare un problema che penso interessi molti dei vostri lettori. Dicevo che faccio largo uso del computer e, in particolare, di Internet. Circa due mesi or sono, allettato da un prezzo decisamente interessante, ho cambiato il provider per il collegamento a Internet pensando di aver fatto la scelta giusta. Da allora sono numerosissime le occasioni in cui non riesco a collegarmi a causa della linea occupata. Si tratta sicuramente di problemi di sovraffollamento, giacché avvengono sempre nelle ore di punta. Un mio e-mail di protesta è stato liquidato con la più classica delle risposte: scaricabarile.
Nel contratto di abbonamento ci sono molte voci che riguardano i doveri del privato sottoscrivente, ma nessuna che oggettivamente lo tuteli, indicando i termini che il provider si impegna a rispettare, come garantire a qualsiasi ora del giorno (perché è il contratto che lo prevede) l'accesso alla rete.
A mio parere, spetta comunque al provider adoperarsi perché l'utente non risenta delle difficoltà che questo comporta: ciò vuol dire non sottoscrivere un numero illimitato di contratti, vendendo l'abbonamento (e non è un modo di dire) al supermercato ma vendere solo il numero di abbonamenti che può sopportare quella linea telefonica in quel momento. D'altra parte loro non accetterebbero assegni post-datati, ma noi utenti, evidentemente, dobbiamo farlo. O no?
Saluti.

Paolo Moretti

LA LETTERA DELLA SETTIMANA

Buongiorno!
uso un Mac, e il mio hard disk è morto il giorno di Natale. (Molto simbolico, no?) Ho cambiato hard disk e mi hanno messo un coso da quattro giga, che fa rumore come una betoniera e ogni tanto squilla, piange, insomma ha bisogno di una babysitter. Non sarebbe grave, ho imparato dei trucchi per distrarlo, proprio come con i bambini. Inutile, ma fattibile. Il problema vero è che dove un file minimo prima occupava sei, dodici Kbytes, adesso lo stesso file ne occupa sessantaquattro, ma preferisce centoventisette (127! ! !), o multipli. Per cui una paginetta in html occupa 127 K! Lavoro ogni giorno con il computer, e uno dei lavori che faccio sono alcune piccole animazioni che metto in rete (sono un'artista visiva). Per ognuno servono vari originali, per cui alla fine di un lavoro posso avere un file di ottanta, cento piccoli documenti photoshop, più le animazioni gif. Sono decine di Mbytes occupati per niente, visto che in realtà il lavoro ne occupa un decimo. Passo il mio tempo a selezionare e archiviare, proprio come quando avevo una piccola memoria onesta.
Lo stesso avviene per i programmi, che chiedono sempre più memoria, ma non funzionano poi così meglio. Mi dicono che la stessa cosa succede con i PC. E io arrivo a litigare con i miei amici PCppisti.
E infine un appunto inevitabile: io, come molti altri costretti dalle circostanze (soprattutto licenziamenti, anni fa) a fare i consulenti, abbiamo dovuto comprare computer sempre più potenti, avendo sempre i precedenti in ammortamento: un computer usato per lavorare muore molto prima di cinque anni. Ma noi sempre lì, a mettere in ammortamento pezzettini di computer morti, insufficienti anche a fare una lettera in word.
Non so quanto questi spunti, non solo polemici, possano essere utili, ma ci provo...
grazie

Carla Della Beffa, Milano

Gentile redazione di Computer Valley, sono un fedele lettore di libri MCGraw-Hill e ho quindi molto apprezzato l'uscita di questa nuova rivista che mi sembra riproporre la stessa qualità e chiarezza delle pubblicazioni della casa editrice. Vi scrivo perché vorrei sottoporvi una questione sulla quale sto riflettendo ultimamente. Mi domando, infatti dove potrà arrivare lo sviluppo di Internet. Sarà possibile, in un futuro prossimo, scaricare direttamente dal nostro provider sistemi operativi e applicativi o saremo sempre legati all'uso di dischetti e Cd? A mio avviso la prima ipotesi è molto più probabile della seconda e forse i tempi della realizzazione di tutto ciò non sono poi così lontani. Proprio perché mi appassionano questo tipo di cose, vorrei inoltre proporvi di ampliare la rubrica dedicata alla recensione di siti, introducendo indirizzi dai quali è possibile scaricare programmi, software e quant'altro. Voglio complimentarmi con voi per la semplicità con cui riuscite a esprimere contenuti che a volte riescono a essere ostici per gli inesperti del settore.
Un grazie a tutti

Santo Anselmi, Anzio (RM)

Computer Valley
Settimanale
di cultura elettronica

Supplemento de
la Repubblica

Direttore Responsabile
Ezio Mauro

Coordinamento editoriale
Ernesto Assante
in redazione
Claudio Gerino
(capo servizio)
Andrea Di Nicola

Prodotto
in collaborazione con
McGraw-Hill
A Division of the
McGraw-Hill Companies
McGraw-Hill
Libri Italia S.r.l.
Piazza Emilia, 5
20129 Milano
Tel.: 02/70160.1

Comitato Editoriale:
Giuseppe Andò
Ernesto Assante
Massimo Manieri
Gianni Mascolo
Italo Raimondi

Progetto Grafico:
Gianni Mascolo

GRUPPO EDITORIALE
L'ESPRESSO Spa
Divisione la Repubblica
Roma, P.zza Indipendenza 11/b
tel.06/4982.1

Stampa:
ROTOEFFE s.r.l.
Via Variante di Cancelliera, 2
00040 Ariccia (Roma)

Supplemento gratuito
al numero odierno de
"la Repubblica".
Periodico settimanale
Registrazione
Tribunale di Roma
n. 528/97 del 30/09/97

Concessionaria
per la pubblicità:
A. Manzoni & C. S.p.A.
Via Nervesa, 21
20139 Milano
tel.: 02/57494333

Le connessioni a Computer Valley

Computer Valley redazione periodici McGraw-Hill
c/o Art via Porrettana 111, 40135 Bologna
tel. 051/6153004 fax. 051/6153567
www.computervalley.com
e-mail: posta@computervalley.com
Per i numeri arretrati tel. 06/49822879

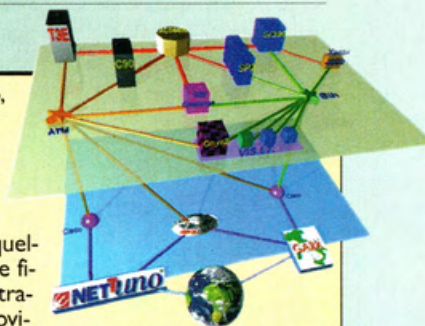
Abbonamento:

Al prezzo speciale di lire 73.000 riceverete Computer Valley con Repubblica tutto l'anno.
Per informazioni telefonare al 06/49823740

Seminario di **Eudora on line**

Per celebrare l'accordo fra Italsel e Qualcomm, produttrice di Eudora, che prevede la localizzazione e la distribuzione di Eudora in Italia in esclusiva, il 30 marzo dalle 10 alle 13 si svolgerà on line un incontro con i responsabili di entrambe le aziende. Tutti gli interessati potranno partecipare e porre domande tecniche o chiarimenti sugli sviluppi del progetto. Sono previste due sessioni, una in chat l'altra con messaggi in entrata e uscita, in real time, senza l'uso di email. Il download sarà eseguito all'indirizzo **www.italsel.com** ma è necessario essere muniti di software ICQ.
Per informazioni mailto:icq-eudora@italsel.com

Turbointernet per connessioni satellitari

Primi esperimenti di Internet via satellite. NETTuno, il provider del Cineca si arricchisce di un nuovo servizio rivolto a utenti aziendali, della pubblica amministrazione e professionisti. Turbointernet è dotato di scheda e software per collegare uno o più PC ad una normale parabola Tv. La connessione satellitare viaggia ad una velocità dieci volte superiore a quella telefonica. Ciò consente di scaricare pagine web e file pesanti in minor tempo, ma anche di effettuare trasferimenti di clp audio, di video con immagini in movimento e di oggetti multimediali. I kit potranno essere acquistati attraverso carte virtuali prepagate, corrispondenti a blocchi di Mbytes da consumarsi entro sei o dodici mesi dall'acquisto. L'utenza avrà a disposizione uno spazio Internet con informazioni aggiornate sul servizio, sui dati di consumo e la possibilità di interagire con lo staff tecnico, per ogni genere di consulenza. Per approfondimenti: **www.nettuno.it/pop**

L'abc delle **tecnologie didattiche** per i prof.

Entro il 2000 15 mila scuole disporranno di tecnologie didattiche e centomila docenti parteciperanno a corsi di aggiornamento sulla multimedialità. Il progetto del Ministero della Pubblica istruzione entra nella seconda fase di realizzazione con un investimento complessivo di mille miliardi e attraverso la realizzazione di un primo supporto formativo: "Comunicare, conoscere e insegnare" è il CD-Rom edito dalla Microsoft e finanziato dal Fondo sociale europeo, che sarà distribuito gratuitamente a diecimila insegnati delle scuole superiori. Una lezione vera e propria sull'utilizzo dei principali programmi software, per imparare ad usare il PC e a navigare in Internet partendo dalle nozioni base. Come si apre un file, come si crea un documento, come ci si collega ad un browser.
A ogni grado di apprendimento ottenuto, si passa a un livello superiore, attraverso un percorso guida che suddivide gli argomenti. Il glossario sarà a disposizione di coloro che preferiscono seguire un percorso personalizzato, una specie di corso accelerato con la possibilità di effettuare il controllo grammaticale, il conteggio delle parole, una ricerca in rete.

La **multimedialità** al servizio dell'arte

Il Rinascimento digitale è il tema della seconda edizione di Mediartech che si svolgerà alla Fortezza da Basso di Firenze dal 23 al 28 marzo prossimi. La rassegna diretta dal regista Gillo Pontecorvo si articolerà in una serie di appuntamenti dedicati al rapporto fra realtà multimediale e cultura. In calendario, spazi di robotica, cyberspettacolo, e una rassegna sulle nuove frontiere della didattica. Due eventi paralleli caratterizzano sotto il profilo europeo questa manifestazione. Il primo è Il Memorandum of Understanding for cultural heritage, protocollo di intesa per l'accesso ai beni culturali tramite l'utilizzo delle nuove tecnologie, promosso dall'Unione Europea. L'altra novità è rappresentata da EVA, Eletronic imaging for Visual Arts, un ciclo di conferenze internazionali sul rapporto fra multimedialità e beni culturali. Info: **www.mediartech.com**
e-mail mediartech@cesvit.it ufficio stampa 055.433745/429423

Monitor LCD: **immagini** errate

Sul numero 17 del 5 febbraio, a pagina 34 sono state pubblicate erroneamente due immagini relative ai monitor McPerson Tango e Hitachi DT3130E. Ce ne scusiamo con le Aziende interessate e con i lettori. Pubblichiamo di seguito le immagini corrette relative ai due monitor.

McPerson Tango

Hitachi DT3130E

Una Mostra sui maestri della **satira**

La manifestazione internazionale di grafica umoristica e satira Fanofunny ha un nuovo sito dedicato alle iniziative più bizzarre e divertenti. **www.ascu.unian.it/~bepi/funny/** ospiterà per tutto il mese di febbraio la mostra dedicata ai fatti del Bel Paese, intitolata "Malcostume, mezzo gaudio: l'Italia allo specchio", nei ritratti satirici di grandi autori come Altan, Bucchi, Cemak, Contemori, Giuliano, Vauro, Mannelli, Rebori, Gipi, Beppe Mora, Ziche&Minoggio. E per non smettere di ridere c'è anche l'antologia dedicata al maestro russo Mikhail M. Zlatkovsky. Un'esclusiva della manifestazione, che promette aggiornamenti periodici su tutte le iniziative in cantiere.
Per contatti l'indirizzo e-mail è fanofunny@indi.it

I vari programmi di riconoscimento vocale hanno fatto grandi passi avanti. I prezzi sono scesi molto, ma non si è raggiunto l'obiettivo di farli funzionare come il cervello umano

BASTANO UN PROGRAMMA E UN COMPUTER DI MEDIA POTENZA

TECNOLOGIE SEMPLICI PER UNA FUNZIONE UTILE

Come è possibile parlare ad un microfono e vedere comparire sul video del computer le parole che sono state pronunciate? Basta un computer, una scheda sonora e un microfono nonché un programma specifico per il riconoscimento vocale. Ogni persona che parla genera con la propria voce delle onde sonore che il microfono è in grado di convertire in impulsi elettrici che invia alla scheda sonora: questa li campiona trasformandoli in una sequenza di zero e di uno. Il programma la confronta con tutte le sequenze di fonemi che ha precedentemente memorizzato e, quando la trova quella corrispondente, prende la sillaba a essa associata. Questa fase è quella più delicata in quanto lo stesso fonema può essere pronunciato in più vari modi: lento, veloce, con timbro molto alto o basso, eccetera. Il programma deve quindi elaborare la sequenza ricevuta per interpretarla correttamente. Ricorrendo ad un dizionario elettronico, è in grado di determinare l'inizio e la fine delle parole.

I PROGRAMMI DISPONIBILI

Programmi di riconoscimento vocale per l'italiano ne esistono pochissimi. Inoltre spesso possono gestire un limitato numero di vocaboli in quanto sono destinati a settori specifici come quello medico. Fra quelli in grado di gestire il "parlato continuo" è senz'altro da citare "Naturally Speaking". La sua installazione è semplicissima però impone un addestramento di circa mezz'ora che, se eseguito con scrupolo, permette al software avere delle ottime prestazioni nella fase di riconoscimento. Sul lato dell'hardware, anche se un Pentium 120 e 40Mb di Ram sono sufficienti per lavorare senza problemi, è più adatto un PC a 166 o 200 MHz. Il programma viene prodotto dalla società americana Dragon System (www.dragonsys.com) ed è distribuito in Italia da Archimede Srl (www. krenet. it/assindpg/archimede/no_fra-

Dettare al Pc

Scrivere con la voce

di PAOLO GUCCINI

Parlare ad un computer e lui, obbediente, scrive tutto ciò che desideriamo. Questa sembra essere l'ultima frontiera dell'interazione tra uomo e macchina, e anche se dovremo attendere ancora anni per avere questo risultato, attualmente sono disponibili dei programmi che ne costituiscono le basi, ma che sono ancora limitati. Infatti, benché non ce ne rendiamo conto, riuscire a comprendere una persona che parla normalmente è estremamente complesso. In condizioni di ascolto difficile, il nostro cervello è attrezzato per sopperire alle difficoltà ricostruendo le frasi in base al senso. Facciamo un esempio: se pronunciamo la frase "prese la bottiglia e le versò un bicchiere di pino" è molto probabile che chi ascolta percepisca "vino" e non "pino" proprio perché il cervello umano provvede a correggere quelli che potremmo definire errori nella logica della frase. Nella dettatura al computer questo problema è ancora insuperabile.

Esiste poi un altro inconveniente anch'esso importante: la differenza di timbro fra le varie persone, differenza che spesso è tale da creare grosse difficoltà ai programmi di riconoscimento vocale: infatti il sistema di riconoscimento si basa su un confronto fra quanto viene pronunciato e alcune tabelle interne. I suoni vengono paragonati con quelli presenti in tali tabelle per vedere a quali lettere essi corrispondono. Ma le differenze di tonalità sono tali che è stato necessario affiancare al sistema il cosidetto "addestramento", fase fondamentale per il corretto funzionamento del programma. L'addestramento, che va effettuato soltanto la prima volta e ha una durata variabile dalla mezz'ora all'ora, consiste nel dettare al computer una serie di

frasi predefinite che servono a creare le tabelle di confronto. In tal modo il programma è in grado di riconoscere correttamente come pronunciamo le parole, ma di contro è in grado di interagire solo con la voce dell'addestratore. Pertanto se sulla stessa macchina dovessero operare più persone, ciascuna deve effettuare la propria fase di addestramento, in modo da creare un proprio profilo.

Lo stesso microfono, strumento necessario per dettare al computer, gioca un ruolo importante infatti, se non è sufficientemente sensibile, può compromettere l'accuratezza del riconoscimento. Per tale ragione spesso i programmi vengono venduti con accluso un microfono molto sensibile; per questo è meglio escludere i cosiddetti microfoni a "stilo" (ovvero quelli che si appoggiano sulla scrivania), preferendo invece quelli da "centralinista" che si posizionano sulla testa dove il microfono viene a trovarsi ad una distanza costante di pochi centimetri dalla bocca.

In questa fase diventa importante il filtraggio dei disturbi: se l'ambiente di dettatura è rumoroso, il programma deve applicare una serie di filtri al segnale in ingresso per estrarre la voce dai rumori di fondo.

Ma questo è possibile solo se il rumore rispetta una certa soglia di tolleranza. Alcuni kit dispongono di un microfono direzionale, in grado di raccogliere sia il suono proveniente dalla direzione della bocca dell'operatore che in quella opposta, costituito in pratica dal solo rumore: sommando in controfase le due onde sonore, si riesce a ottenere un segnale abbastanza pulito.

Ma il vero punto debole del software di riconoscimento vocale è costituito dalla necessità di parlare con chiarezza e senza

me/index1. htm) (tel. 075/59 96912). L'altro programma da ricordare è realizzato da IBM e si chiama "ViaVoice" (www. software. ibm.com/is/voicetype); l'installazione richiede un po' di attenzione e l'addestramento dura solo qualche minuto. Il processore dovrebbe essere almeno un Pentium 166 con più di 32 Mb di Ram.

LA RICERCA SU INTERNET

Col termine "Tecnologie vocali" si fa riferimento al riconoscimento elettronico della voce umana per la sua conversione in parole. Su tali argomenti sono presenti numerose informazioni su Internet e si possono cercare con le chiavi "riconoscimento vocale", "speech recognition" o "voice type". È da segnalare la società italiana Cselt che apparteneva al gruppo Stet/Telecom (voce.cselt.it): nel suo sito si trovano varie informazioni a riguardo di questa tecnologia (voce.cselt.it/ufa/Indexl.html).
Si segnalano Le pagine www. tiac. net/users/asrnews/otherlinks. html che contiene un indice di altre pagine e www. cs. cmu. edu/~wanggang/speechrecog. html.

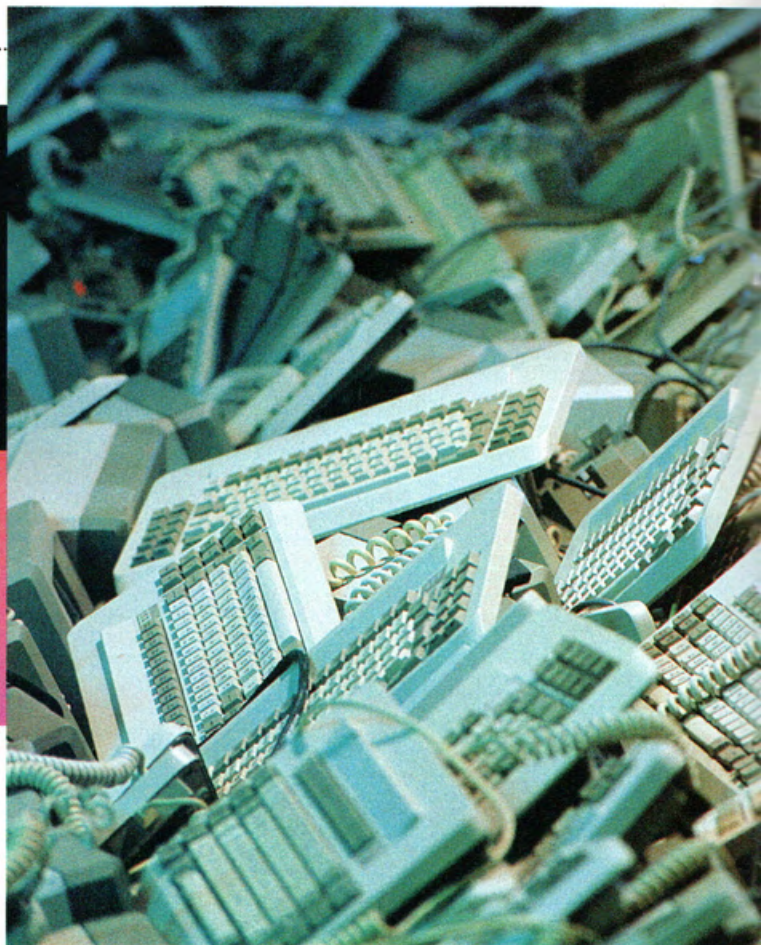
"mangiare" le parole, altrimenti queste ultime non verranno riconosciute, o peggio, verranno interpretate erroneamente. Purtroppo chi ha la "erre moscia", incontra maggiori problemi nel far riconoscere all'elaboratore le frasi in quanto si verifica un'ambiguità nella "r" che assomiglierà alla "v". Ma generalmente i programmi vengono dotati di ricchi dizionari che servono a verificare le parole riconosciute: in tal modo "trascovveve" viene correttamente trascritta come "trascorrere". Provare per credere!
La stessa cosa vale se l'operatore subisce un'alterazione alla voce a causa di un raffreddore: la cosa più semplice è avviare una nuova fase di addestramento per insegnare al PC a interpretare il timbro più nasale della propria voce. Tuttavia i programmi più evoluti dispongono di una funzione di aggiornamento costante delle tabelle di riconoscimento e, teoricamente, dovrebbero imparare giorno dopo giorno per essere sempre più precisi.
Ma la vera evoluzione è avvenuta recentemente con l'introduzione del riconoscimento del cosiddetto "parlato continuo", ovvero la capacità da parte dei programmi di comprendere le parole pronunciate in sequenza senza pause. Questa caratteristica è estremamente importante in quanto siamo abituati a parlare quasi unendo le parole fra loro o comunque a fare una pausa quasi impercettibile. Così, a differenza di quando era indispensabile dettare le singole parole, una ad una, ora la dettatura diventa un'operazione assai più naturale: in situazioni ottimali è possibile arrivare a dettare con scioltezza ad una discreta velocità che, sebbene inferiore a quella con cui si parla normalmente, risulta comunque soddisfacente. La correttezza dell'interpretazione da parte del computer di quanto dettato è generalmente soddisfacente sempreché si abbia l'accortezza di scandirle con molta chiarezza.
Diventa così possibile utilizzare questi software per sostituire la digitazione con la dettatura, soprattutto per coloro che non dattiloscrivono con dieci dita.
Ma come fa il computer a capire quando desideriamo andare a capo nel testo oppure inserirvi un segno di interpunzione? Semplicemente glielo diciamo. Per esempio, se si desidera inserire un punto e andare a capo si detterà "punto a capo" e il programma provvederà di conseguenza. Inoltre sono disponibili una serie di comandi, anch'essi attivabili verbalmente, per la correzione del testo oppure per la sua formattazione come il tipo di font, il maiuscolo o minuscolo, la sottolineatura o, addirittura, simulare l'utilizzo del mouse.
Ma cosa è necessario per poter utilizzare i programmi di riconoscimento vocale? È sufficiente un computer con una potenza pari ad almeno un Pentium 133 e 32 MB di memoria, un CD-Rom per l'installazione, una scheda sonora e un microfono molto sensibile (spesso presente all'interno della scatola del programma); il tutto con un investimento indicativo inferiore al milione e mezzo.
All'hardware va poi aggiunto il costo del programma, che si può comprare a partire dalle 300.000 lire contro i costi che fino ad un paio d'anni or sono superavano il milione.
La prossima frontiera di questo settore è costituita dal riconoscimento del parlato discorsivo, ovvero al modo naturale di parlare dell'uomo. La tecnologia che dovrebbe essere utilizzata è basata sulle cosiddette "reti neurali", le quali dovrebbero rendere possibile al computer di comportarsi come un cervello umano.

I programmi di riconoscimento vocale hanno fatto passi da gigante negli ultimi due anni. I prezzi sono passati dal milione e mezzo alle circa trecentomila lire oggi necessari per comprare i più diffusi

Seguendo alcuni semplici consigli pratici si può costruire il computer a seconda delle proprie esigenze senza trasformarsi in ingegneri elettronici: serve solo un po' di pazienza e la conoscenza di alcuni termini

Pc fatto a mano

Come assemblare un personal in casa

di CLAUDIO GERINO

Questo l'ho fatto io! Il bricolage da' molte soddisfazioni, per chi riesce a praticarlo. E allora, perché non provare a costruirsi da soli il proprio personal computer? Certo, ci vuole un minimo di dimestichezza con sigle come Cpu, Megabyte, Megaherz, volts, ecc. e tanta pazienza, ma alla fine potremo dire effettivamente "questo Pc l'ho costruito secondo le mie esigenze". Ovviamente non dovrete diventare ingegneri elettronici e progettare schede e circuiti, ma solo fare l'assemblaggio di "pezzi" già esistenti. La configurazione "fai da te" che vi proponiamo è un compromesso tra esigenze "familiari" e quelle di un piccolo ufficio casalingo.

Cominciamo dallo "scatolone", dal **Cabinet**, il contenitore del vostro nuovo Pc. che va preso di dimensioni sempre maggiori di quelle che si ritengono necessarie al momento, perché mettere poi le mani in spazi ristretti per aggiungere schede o modificare configurazioni è un vero e proprio inferno. Desktop, se lo collocherete sotto il monitor, mini o midi tower, se verrà piazzato sul tavolo, tower, se finirà invece per terra o sui suoi supporti, ma sempre con tanto spazio. Prezzo? Dalle 120 alle 250 mila lire circa.

E passiamo alla componente principale, la motherboard, o **scheda madre**. E' quella che, assieme alla Cpu (vedremo poi che cos è), governa il computer. La scheda madre va scelta tra quelle più moderne, non necessariamente il top, ma che sia aggiornabile via software e che abbia la possibilità di gestire Cpu diverse. Tra le marche sconosciute e quelle note la differenza di prezzo è ridotta: si va dalle 150 mila alle 270 mila, fino alle 400-500 mila lire delle più sofisticate. Bene, la scheda madre va montata all'interno del cabinet, nella posizione indicata da tutte le istruzioni. Ricordatevi di distanziare con gli appositi isolanti la scheda dalla struttura in ferro dello "scatolone". La scheda madre va poi configurata a seconda della Cpu che metteremo. Le motherboard più moderne si autoconfigurano a seconda del microprocessore che inseriremo e se il costo non è troppo esorbitante per le nostre tasche vale la pena di prendere una scheda madre così. Alla scheda madre vanno connessi poi i vari cavetti dello speaker interno, del reset, delle luci spia dell'hard disk, ecc. Sulle istruzioni della motherboard dovrebbero essere tutti chiaramente identificabili.

La memoria Ram non è mai troppo abbondante

La **Cpu**, o microprocessore. E' il "cuore" del Pc. E' bene prendere una Cpu di ultima generazione, anche se non necessariamente tra quelle più potenti. Insomma, non serve avere un Pentium Pro II se siamo certi che non faremo mai disegni con Cad e altri prodotti grafici di questa portata. Una buona Cpu MMX, 200 o 233 è sufficiente. Se la scheda madre è aggiornabile, in futuro potremo prendere un processore più potente. Il costo? Dalle 250 alle 700 mila lire. La marca? Intel, Amd o Cyrix, senza dubbio. Facciamo attenzione alla compatibili della scheda madre, che potrebbe non accettare certi microprocessori.

La Memoria **RAM** non è mai troppa. Le schede Ram vanno collocate nell'apposita rastrelliera sulla scheda madre; ricordiamoci

che dobbiamo metterle sempre a due a due, cioè due schede da 8, due da 16, ecc. Il minimo consigliato è 32 megabyte di Ram, ma se potete arrivare a 64 fatelo: la memoria Ram costa relativamente poco, circa 150 mila lire ogni 16 megabyte.

L'**hard disk**. Anche in questo caso la scelta deve cadere su quelli di ultima generazione, possibilmente Ultra-wide 33. Sono veloci e di "tagli" elevati, cioè possono contenere più dati degli altri. Un giga e sette è il minimo indispensabile, ma se potete andare oltre è meglio: 2.1 giga, o 3.5 gigabyte sono consigliati. L'hard disk si connette al computer con un'apposito cavo piatto che va inserito nei connettori sul retro del disco e sulla scheda madre, normalmente vicino alle memorie Ram. Attenzione a rispettare il verso del cavo: il segno rosso va fatto coincidere con il primo piedino del connettore. Se viene montato al contrario, semplicemente il computer non parte. Un hard disk costa dalle 350 mila lire alle 900 mila.

La **scheda video**: Altra componente molto importante del Pc, consente di visualizzare sul monitor le informazioni trasmesse dalle varie componenti o periferiche del Pc. Ormai le schede video sono tutte di tipo "Pci", vanno inserite negli "slot" della scheda madre caratterizzati di solito dal colore bianco o grigio. Gli slot Isa, per le altre schede, sono di colore nero. La scheda video deve avere almeno 2 megabyte di memoria e una buona capacità di funzionare con i sistemi 3D. Prezzo? Dalle 150 mila alle 600-700 mila di una Matrox.

Un hard disk, una delle componenti fondamentali di ogni computer che va scelto con cura quando si decide di fare da soli

Floppy da 3.5 - L'istallazione è intuitiva, va messo in una slitta libera sul frontale del Pc, in maniera che sia accessibile dall'esterno e il connettore va connesso alla scheda madre dove c'è scritto: FDD. Costo? Dalle 30 alle 70 mila lire. Adesso però ci sono lettori di floppy disk da 120 megabyte compatibili con i dischetti "vecchi" che costano circa 250 mila lire. Possono essere utili per trasferire file molto lunghi da un Pc all'altro.

Cd-rom e scheda sonora. Sono componenti indispensabili, ormai del Pc. Il lettore di Cd Rom deve avere un'alta velocità di lettura (almeno 12 X) e una gestione "intelligente" dei segnali captati dal disco. Anche il Cd Rom va collegato alla scheda madre con un cavo piatto particolare, rispettando sempre la connessione tra piedino del connettore e segno rosso sul cavo. In più, il Cd Rom deve essere connesso alla scheda sonora. Il Cd rom va connesso, come detto, in uno dei due connettori per hard disk posti sulla scheda madre. Il consiglio è quello di mettere l'hard disk sul primo connettore e il Cd-rom sul secondo. Costi di un Cd-Rom e di una scheda sonora? Dalle 150 mila lire alle 400 mila per i primi, dalle 60 alle 400 mila per la seconda. Bene, a questo punto abbiamo tutto l'occorrente: dobbiamo solo connettere i cavetti di alimentazione dei nostri dispositivi, allacciare il monitor alla scheda video stringendo bene i morsetti, collegare la tastiera e il mouse, collegare l'alimentazione principale alla rete elettrica. E poi accendere il pulsante di alimentazione. Se tutto è andato bene, dovremo vedere illuminarsi il monitor e leggere su esso la scansione della memoria ram, il tipo di processore e di scheda video. Per poi far funzionare il nostro Pc, però, dovremo configurare l'hard disk, formattarlo e trasferirci sopra il sistema operativo e i programmi applicativi, insomma, il software.

I PRODOTTI

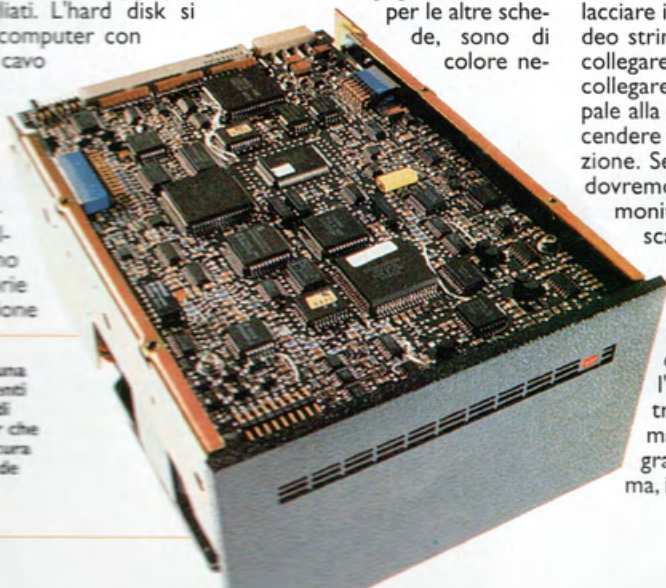
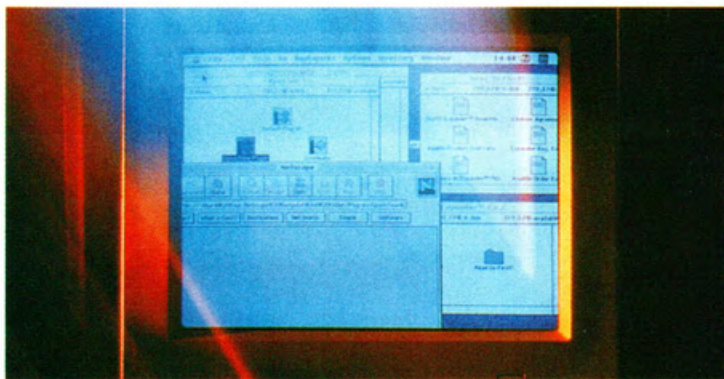
LA SCHEDA MADRE

La scheda madre è la componente principale del computer. Il costo di una buona scheda madre, commisurato all'utilizzo che ne faremo e soprattutto alle possibilità di upgrade che potrà avere. In pratica, più la scheda madre è flessibile all'aggiornamento, più saremo in grado di utilizzarla al meglio nel futuro prossimo. La scheda madre deve gestire più tipi di processori. Per questo deve avere la possibilità di essere configurata per voltaggi differenti. Inoltre è importante che abbia la gestione delle Usb, le nuove porte di comunicazione con le periferiche.

LA CPU

La scelta della Cpu è legata ormai solo alle preferenze e alle compatibilità delle schede madri. Intel, Amd e Cyrix sono le marche principali. Quale Cpu acquistare? E' bene fare un precio esame di coscienza: a cosa ci servir il computer? Se non dobbiamo fare disegno industriale lasciamo perdere le costose Pentium Pro II, ecc. e orientiamoci su un "normale" MMX. Semmai è bene prenderla di velocità adeguata (200 è ormai veramente il minimo, 233 il compromesso migliore). Scegliamo anche una buona ventola di raffreddamento, per non avere in futuro problemi di stabiltà della Cpu.

L' HARD DISK

Anche per l'hard disk vale il discorso della Cpu. La prima domanda da porsi al momento della scelta è: "a cosa ci servirà il computer? Avremo da immagazzinare molti dati e lunghissimi file? Useremo programmi molto complessi e affamati di spazio che rischiano di "rubarci tutto quello che abbiamo in poco tempo? Se la risposta è sì, orientiamoci già da subito su un hard disk di taglio grosso, 3.5 gigabyte almeno, di più se possibile. Nell'altro caso probabilmente ci basterà un disco rigido da 2,1 gigabyte. Ma attenzione: la differenza di prezzo tra i due tipi non è ormai così forte, quindi scegliere il taglio più grande, alla lunga, conviene sempre.

Cercare informazioni su Internet diventa sempre più difficile, per la enorme mole di dati che ogni giorno vengono inseriti. L'unico sistema per arrivare all'obiettivo è quello di affidarsi a programmi disponibili "on line" che effettuano per noi la ricerca delle notizie che vogliamo

Labirinto Web

Alla scoperta dei

di FRANCESCA BRINI

Tra le applicazioni informatiche comparse in questi ultimi decenni è fuor di dubbio che Internet occupa nella mente di tutti un posto privilegiato. La "rete delle reti", come è stata anche definita, sta cambiando radicalmente il modo di lavorare, di comunicare, di studiare e di trascorrere parte del proprio tempo libero. L'idea di milioni di computer dislocati nei più remoti angoli della Terra, ma collegati tra loro in modo da consentire comunicazioni in tempo reale appare ancora, per certi aspetti, fantascientifica e le caratteristiche che più sorprendono gli esploratori di Internet, chiamati usualmente navigatori, sono legate all'immensa fonte di informazioni messe a disposizione gratuitamente ed alla rapidità con cui le cose cambiano e si aggiornano nel mondo telematico.

L'immensa mole di dati, immagini, suoni, ipertesti, programmi e video contenuta su Internet rende impossibile la consultazione diretta di tutte le banche dati al fine di individuare le informazioni che si stanno cercando.

I motori di ricerca

Per questo motivo sono stati creati i motori di Ricerca, ovvero programmi depositati in alcuni siti Web che consultano immensi cataloghi e forniscono elenchi più o meno completi dei documenti disponibili su Internet relativi all'argomento fornito dall'utente sotto forma di parola chiave. Si tratta perciò di una specie di pagine gialle per navigatori. Naturalmente tanto più ricco è il catalogo consultato tanto più è accurato l'elenco prodotto, per questo motivo alcuni motori di ricerca sono diventati più famosi di altri, anche se non si deve dimenticare che su Internet tutto è in costante e rapida evoluzione ed un'affermazione fatta oggi potrebbe non essere più vera tra un mese o tra un anno.

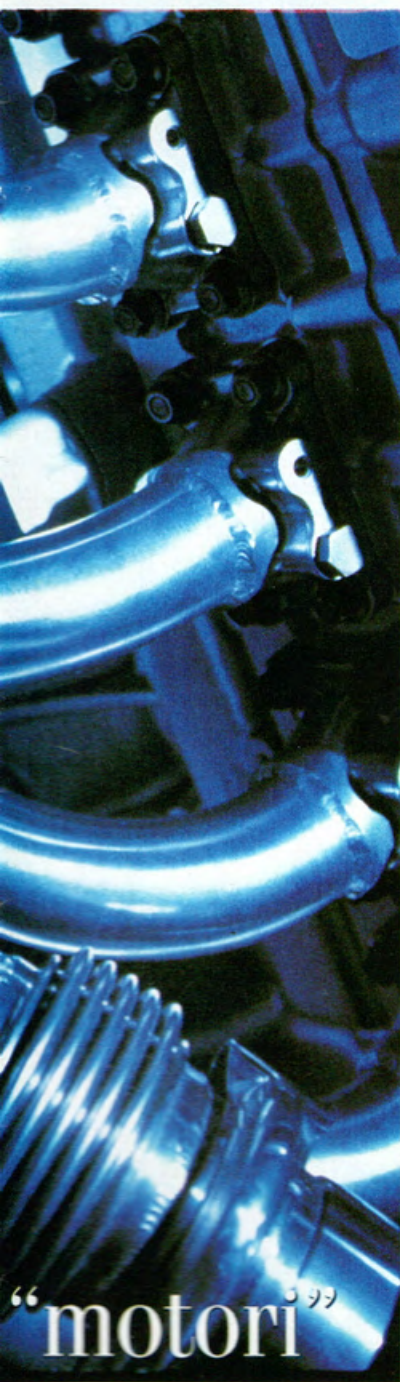
Per fare un esempio dell'impiego di questi prodotti software proviamo a collegarci a Yahoo. La pagina che appare e che è riportata in figura è contraddistinta da una box posta in alto, accanto alla parola "Search". La presenza di questo box è una caratteristica comune a tutti i motori di ricerca e consente all'utente di fornire una o più parole chiave relative all'argomento desiderato. Per utilizzarla è sufficiente selezionarla con il mouse ed impiegare la tastiera del proprio computer per comporre la parola desiderata. Un "clic" del mouse sul pulsante "Search" dà il via alla ricerca vera e propria e l'elenco dei siti trovati comparirà sotto forma di ipertesto una volta che l'esecuzione del programma sarà terminata. Accanto agli indirizzi veri e propri un breve commento consentirà una prima selezione dei documenti da consultare.

I più noti motori di ricerca internazionali sono:

Altavista: **altavista.digital.com**
Lycos: **www.lycos.com**
Yahoo!: **www.yahoo.com**
Infoseek: **www.infoseek.com**
WebCrawler: **www.webcrawler.com**
Excite: **www.excite.com**
Hotbot: **www.hotbot.com**

Tra i motori di ricerca italiani:

Arianna **www.arianna.it**
Virgilio **www.virgilio.it**
Il trovatore **iltrovatore.webzone.it**

I motori di ricerca sono uno strumento fondamentale per orientarsi nell'universo di Internet. Per fare una ricerca basta digitare la parola chiave e si ottengono i siti sull'argomento

ALCUNI TRUCCHI DA CONOSCERE PER NAVIGARE CON PROFITTO

Come Scegliere la Giusta Chiave di Ricerca

La scelta delle parole chiave è un punto delicato della navigazione. L'impiego di parole chiave troppo generiche o troppo specifiche può produrre risultati deludenti per il numero elevato o scarso di siti trovati. Prima di dare inizio alla navigazione è dunque indispensabile chiarirsi le idee sui termini che meglio definiscono l'argomento. Inoltre, visto che l'inglese è la lingua più diffusa su Internet è bene utilizzare parole chiave in questa lingua. Prendiamo come modello di riferimento Yahoo: chi fosse interessato a raccogliere notizie sul pianoforte, per esempio, deve evitare termini generici quali "music" (musica) in quanto ad essi corrispondono ovviamente centinaia di migliaia di indirizzi e tempi e costi dei collegamenti rendono praticamente impossibile la consultazione. Un modo per iniziare la ricerca può essere quello di fornire in primo luogo la parola chiave "pianos" (pianoforte): i risultati saranno davvero stupefacenti per quantità e varietà. Si va dalle FAQ sui pianoforti digitali alla vendita telematica di strumenti musicali, dall'offerta di lezioni di piano, ai consigli su come acquistare o avere cura di uno strumento musicale, dagli spartiti, ai corsi gratuiti sulla rete per imparare a suonare, e molto altro ancora. In fondo alle pagine che compongono l'elenco dettagliato degli indirizzi ecco apparire un elenco di altri motori di ricerca, "Other Search Engines", (Lycos, WebCrawler, Infoseek, Excite, Altavista ecc.). Ciascuno di essi potrà essere interpellato sulla parola chiave fornita a Yahoo semplicemente selezionando il nome del motore. In questo modo è possibile consultare contemporaneamente più cataloghi, rendendo più precisa e accurata la ricerca. Indagini più sofisticate sono rese possibili dalle opzioni dei singoli motori di ricerca come illustrato negli "Help" delle pagine iniziali. Un altro modo di condurre la propria indagine usando il motore di ricerca è rappresentato dall'impiego degli indici tematici che compaiono al momento del collegamento. Su Yahoo una lista di siti relativi al pianoforte poteva essere ottenuto a partire dalla voce "Music" dell'elenco "Entertainment". La selezione successiva di "Instruments" e "Pianos" avrebbe dato accesso ad un pagina interamente dedicata ai siti legati al pianoforte. Può accadere che una ricerca accurata richieda l'uso di più parole chiave contemporaneamente oppure la consultazione mediante termini in lingue diverse. Nel nostro esempio, date le grandi tradizioni musicali del nostro paese risulta proficuo ripetere la ricerca usando la corrispondente parola italiana: "pianoforte". Una volta trovato il riferimento ad un sito Web pertinente sarà sufficiente selezionare la parola o l'indirizzo evidenziati nell'elenco per avere accesso all'ipertesto corrispondente.

INTERNET DOVE

Che cosa cerca la gente sui motori di ricerca? Ovviamente di tutto, dalle cose serissime a quelle più amene. Però c'è un sito particolare dove ci si può togliere la curiosità di vedere quali sono le stranezze, le cose più curiose che i naviganti cercano sulla Rete. Per rendervene conto basta andare al sito voyeur.mckinley.com/cgi-bin/voyeur.cgi dove si possono visionare, in una pagina Web che si aggiorna ogni 12 secondi, 15 richieste a caso tra tutte quelle inoltrate al motore di ricerca Magellan: vedrete scorrere davanti ai vostri occhi le richieste più disparate e incredibili.

Shiny **www.shiny.it/**
Altavista: **www.altavista.it**
Quest'ultimo è il medesimo motore di ricerca internazionale, con il campo ristretto alle sole pagine html scritte in lingua italiana.
Non dobbiamo dimenticare i **metamotori**, che non fanno altro che inoltrare la richiesta a più motori di ricerca contemporaneamente, per riunire in un'unica pagina i risultati. Tra questi vi segnaliamo:
Savvy Search **guaraldi.cs.colorstate.edu: 2000;** inoltra a 19 motori diversi.
All 4 One **all4one.com** inoltra a AltaVista, Yahoo!, Lycos, e WebCrawler.
-Metacrawler
metacrawler.cs.washington.edu: inoltra una richiesta a Lycos, WebCrawler, Excite, Alta Vista, Yahoo, HotBot e Galaxy
-Use It **www.he.net/~kamus/useit.htm** Un metamotore italiano.
Un altro metamotore italiano è "Cerca": **www.cerca.com.**
Esistono anche motori di ricerca specializzati in un solo settore, che assolvono compiti che i normali motori web non possono svolgere e sono gli FTP Search, cioè i motori che consentono di ricercare, attraverso parole chiave, programmi e file.
ftpsearch.ntnu.no: è un motore di ricerca per parole chiave su siti FTP. Permette di trovare file o directory che contengono la parola indicata. Accedendo allo stesso sito via ftp, è possibile consultare la lista di tutte le directory di tutti i siti esplorati e indicizzati.
Search engine Archie:
acdc.ec-lille.fr/search/search-archie.html È a tutti gli effetti l'interfaccia web di Archie, un noto motore di ricerca Telnet. È utile per trovare un determinato file.
Filez: **www.filez.com** È un motore di ricerca di files per parole chiave: ad ogni file archiviato è associata una descrizione che viene indicizzata e costituisce il campo di ricerca.
Excite E-mail lookup
www.excite.com/Reference/email.html è un motore di ricerca di indirizzi di e-mail. Tra i campi di ricerca bisogna inserire il nome della persona cercata e, se noto, il dominio.
DejaNews:
www.dejanews.com è invece un motore di ricerca Usenet. In base alle parole chiave inserite trova i newsgroup che trattano dell'argomento.
MP3 Search:
mp3search.com è un motore di ricerca per files MPEG layer 3, il nuovo standard di compressione audio in qualità CD.

La nuova scommessa di Bill Gates, in vendita a giugno, consente una facile utilizzazione del computer ed è un ottimo supporto per gli hardware più recenti

Le finestre di Windows

L'ultima novità di Microsoft

di CARLO ROMEO e ALESSANDRO VALLI

Presentata alla stampa italiana il 28 gennaio scorso, la versione beta 3 di Windows 98 (una delle ultime prima del rilascio della versione definitiva) non scioglie del tutto le incognite che circondano il nuovo sistema operativo di Microsoft. E tuttavia è sufficiente per farsi un'idea delle innovazioni che Microsoft intende introdurre con Windows 98 e rendersi conto della loro reale utilità per l'utente comune. Innanzi tutto, l'impressione è che le novità seguano due canali ben delineati: da una parte, il supporto ai nuovi tipi di hardware; dall'altra, uno sforzo non indifferente per rendere più semplice l'uso del computer. Sullo sfondo Internet sempre presente.

A chi era abituato a un progresso tutto sommato prevedibile della tecnologia informatica, costituito principalmente da miglioramenti di prestazioni, gli ultimi anni sono apparsi frenetici. Non solo la capacità dei processori è continuamente aumentata, ma si sono affermate nuove tecnologie che hanno apportato migliorie significative. Infatti nel passato i grandi salti sono coincisi con la diffusione delle schede VGA, delle schede audio, dei lettori cd e delle porte parallele ECP, la nuova porta AGP (Accelerated Graphic Port) per le schede video, il supporto per i DVD e per IRDA (lo standard Infrared Data Association per le connessioni senza fili) ecc. Si tratta di standard ormai definiti, che per affermarsi definitivamente sul mercato aspettano solo che il sistema operativo li supporti pienamente.

In realtà, il supporto di tutte queste nuove tecnologie non aggiunge niente a chi possiede già un computer e lo usa con profitto, ma è tuttavia essenziale per godere appieno delle capacità dei nuovi computer. In sostanza, se il nuovo hardware disponibile oggi può essere paragonato ad una macchina potentissima, Windows 98 rappresenta l'autostrada veloce su cui farla correre. Al contrario, se i vecchi computer sono paragonabili ai trattori, non ha senso farli andare in autostrada: il loro lavoro è nei campi. In questo senso, la nuova generazione di hardware sembra studiata per trasformare la funzione stessa dei computer: se sino a poco tempo fa il PC era soprattutto uno strumento di produttività individuale, ora si va sempre di più mutando in un apparecchio multifunzionale, in grado di eseguire montaggi audiovideo casalinghi, di permettere videoconferenze, di integrarsi con l'apparecchio televisivo, il videoregistratore e lo stereo. Si sta quindi modificando l'uso che viene fatto del personal computer. A questo utilizzo più ampio del computer fa riscontro un allargamento della base di utenti che decidono l'acquisto del PC e che spesso non conoscono granché di informatica. Windows 98 è strutturato in modo che anche per i novizi l'uso e la manutenzione del proprio PC sia più semplice che in passato. Due sono le strade seguite da Microsoft in questa direzione: da una parte, in Windows 98 ci sono suggerimenti a pioggia (piccoli messaggi esplicativi che compaiono appena si porta il puntatore su un qualsiasi

I dischetti di Windows 98, il nuovo sistema operativo di Microsoft recentemente presentato alla stampa italiana in attesa dell'uscita prevista per giugno prossimo

DALLO SCRIPTING HOST AL WEB HELP SULLA FINESTRA GUIDA

ECCO LE INNOVAZIONI PIÙ IMPORTANTI

Aspettando l'arrivo sul mercato di Windows 98, un prodotto del quale si parla da tempo e che appassionati e utenti di computer di tutto il mondo aspettano con grande curiosità, vediamo quali saranno alcune delle novità che il nuovo sistema di casa Microsoft proporrà ai suoi affezionati clienti.

Tra le nuove caratteristiche annunciate dalla casa di Seattle, ce n'è una della quale sono disponibili alcuni esempi anche nella versione beta distribuita alla stampa e che, nelle previsioni degli esperti, dovrebbe essere una vera e propria manna dal cielo per gli utenti più esperti esperti che desiderano automatizzare alcune procedure di Windows. Si tratta di Windows Scripting Host, che permette di creare file script (sequenze di comandi da eseguire automaticamente) da eseguire direttamente dall'interfaccia utente o dalla linea di comando. Equivale all'incirca ai vecchi file batch del Dos, delle cui funzioni tutti gli utenti passati a Windows sentono la mancanza per la loro innegabile utilità. Windows 98 inoltre è in grado di supportare i nuovi standard per la connessione di apparecchiature della nuova generazione. I nuovi standard permettono connessioni più semplici, maggiori velocità di trasferimento dei dati e utilizzo di nuovi strumenti.

Se il computer è di nuova concezione, è possibile impostare i parametri relativi al risparmio di energia, in modo che i componenti del computer si spengano se non vengono utilizzati. In più, la tecnologia OnNow consente al computer di accendersi automaticamente se deve ricevere un fax o un messaggio di posta elettronica. Sembra una sciocchezza ma in realtà si potrebbe rivelare un'innovazione molto apprezzata

La consultazione della guida in linea è stata resa molto più semplice e razionale rispetto al passato. Nella finestra della guida è anche presente il pulsante Web Help, che permette di collegarsi a Internet per consultare la documentazione tecnica di Microsoft, costantemente aggiornata. Nel riquadro rosso, si può notare come sia possibile usare più monitor contemporaneamente, se nel computer sono installate più schede video.

Insomma tutta una serie di funzioni che portano a dare, in particolare a coloro che si accingono ad acquistare un nuovo computer, una raccomandazione: vale la pena di mettere via qualche lira di più e acquistare un computer veramente all'avanguardia (in modo che sfrutti a pieno tutte le potenzialità di Windows 98), piuttosto che lasciarsi tentare dalle offerte sotto i due milioni e ritrovarsi poi con un computer dal freno a mano tirato che sostanzialmente nasce già vecchio al momento stesso dell'acquisto. Windows 98, infatti, come è facilmente intuibile ha bisogno di RAM più grandi e di hard disk più potenti e dunque al momento dell'acquisto di un nuovo computer è bene ricordarsene. Altrimenti si rischia di non poter utilizzare il nuovo sistema di Microsoft e poi pentirsene nel giro di pochissimo tempo.

elemento e che spiegano le funzioni dell'elemento stesso); dall'altra una serie di procedure che permettono al computer di "ripararsi da solo". A dire il vero, non è che il computer sia il meccanico di sé stesso, ma Windows 98 dispone di un controllo automatico dei file di sistema, in modo che, se uno o più file di sistema sono stati cancellati o si sono rovinati, il sistema stesso provvede a ricaricarli dal disco di installazione. Non solo: è anche possibile effettuare una verifica del proprio sistema presso il sito web di Microsoft: il collegamento viene stabilito automaticamente quando si avvia la procedura di aggiornamento, viene quindi controllato il sistema e, se sono disponibili driver più avanzati, questi vengono automaticamente scaricati e installati nel computer, senza che l'utente debba preoccuparsi di nulla. Per fare questo, è ovviamente necessario il modem, ormai parte integrante dei personal computer.

E il modem richiama subito Internet, visto che ormai sono ben poche le situazioni in cui ci si collega direttamente a un modem di un altro computer. E Internet in effetti permea tutto Windows 98. Oltre alla risaputa integrazione del browser con tutto il sistema operativo (grazie alla quale non esiste più alcuna differenza tra lo scorrere la struttura delle cartelle e navigare sul web o in una Intranet), ciò che dà veramente la sensazione del fatto che siamo ormai immersi nella Rete è il fatto che tutto il sistema operativo richiama a essa: le procedure di registrazione, di aggiornamento, di ricevimento automatico delle novità, fanno sempre riferimento a Internet. Persino la guida in linea di Windows dispone, oltre al consueto modulo ipertestuale, di un modulo che richiama la guida sul web, guida che viene costantemente aggiornata. Inoltre, la nuova versione di Office (la versione 98 dovrebbe vedere la luce pochi mesi dopo Windows) conterrà un'importante novità: tutte le applicazioni della suite salveranno i documenti in formato html, in modo che siano subito pubblicabili sul web senza bisogno di conversioni e godano della più ampia possibilità di scambio.

In conclusione si può dire che Windows 98 apporta innovazioni sostanziali, tuttavia il suo impiego è giustificato solo se si dispone di computer dell'ultima generazione e si intende sfruttarlo al massimo, con un collegamento a Internet, magari anche in rete locale e usandolo per svolgere le nuove funzioni di cui i moderni computer sono capaci. Se si lavora già proficuamente con Windows 95 e non si ha l'esigenza di potenziare il sistema, si lasci pure tutto così com'è: si risparmierà il costo dell'aggiornamento e si eviterà di dover prendere in considerazione anche l'aggiornamento hardware.

Oltre ai programmi che vi abbiamo presentato, si può anche adottare qualche strumento di editing grafico, in grado di creare e gestire gli sfondi del desktop. Nel mercato dello shareware, Paint Shop Pro (www.jasc.com) è divenuto, ormai, un vero "must", molto vicino, per affidabilità e completezza, ai più blasonati (e costosi) prodotti commerciali. Vi consigliamo sicuramente di scaricarlo e provarlo, il vantaggio dello shareware risiede anche in questo: nel fatto di non essere obbligati a comprare "a scatola chiusa" un prodotto. Se siete interessati a rintrac-

Windows 95

Come rinnovarlo facilmente

di GIORGIO SITTA

L'uscita sul mercato di Windows 98 non significa necessariamente buttare a mare il "vecchio" Windows 95, anzi questo sistema può essere migliorato in tante sue parti utilizzando dei semplici shareware ed evitando quindi all'utente di sostituire l'intero sistema. Utilizzare un'interfaccia grafica evoluta, come quella di Windows 95, significa infatti essere in grado di modificare l'aspetto e le funzionalità del sistema in base alle proprie reali esigenze e, perché no, al proprio gusto estetico. Il programma infatti dà questa possibilità.

Come vedremo, Windows 95 permette, all'utente medio, un basso livello di possibilità di intervento, almeno per le funzionalità più nascoste, per le quali sarebbero necessari pesanti (e soprattutto pericolosi) interventi di editing sui file di registro. Fortunatamente, però, sono disponibili alcuni shareware che, dietro il versamento di una cifra per la registrazione alla portata di tutte le tasche, permettono l'accesso a varie opzioni di personalizzazione, attraverso interfaccia semplici e sicure, senza avventurarsi in interventi difficili da gestire.

Il sistema operativo di Microsoft, specialmente quando viene associato alla versione 4.x dell'Internet Explorer, permette alcune modifiche all'aspetto dell'interfaccia, in particolar modo per quello che riguarda il desktop. Il nuovo browser Microsoft integra, infatti, il concetto di Active Desktop, che migliora alcune funzionalità già presenti nel sistema operativo. Innanzitutto è possibile considerare il desktop, e ogni singola cartella, come pagine Html, con tutte le conseguenze del caso: assegnazione di sfondi, contenuti dinamici, inserimento di link.

Per verificare quali attributi si possano modificare, basta tenere

presente una regola di Windows 95, spesso dimenticata o disattesa dagli utenti: selezionare un elemento con il tasto destro del mouse permette, quasi sempre, l'accesso e la modifica delle proprietà del medesimo.

Effettuare tale operazione su un collegamento ad un file sul desktop permette, per esempio, di assegnare un'icona diversa da quella originale. E ancora, selezionando l'opzione "personalizza cartella" (se è presente Internet Explorer. 4.x), attraverso un wizard siamo in grado di effettuare molte operazioni di personalizzazione, tipiche di un documento dinamico.

Una curiosità più sfiziosa che utile: se lo desideriamo, l'Active Desktop può utilizzare come sfondo anche delle Gif animate, il che, a lungo termine, può essere anche abbastanza inquietante. Esistono, comunque, molti limiti alle modifiche più evolute dell'interfaccia, per non parlare della creazione di nuovi elementi, come puntatori o icone.

Per superare questo limite conviene considerare l'adozione di un prodotto specificamente dedicato allo scopo. Si chiama Microangelo, un ottimo ed economico shareware, che dispone di cinque moduli in grado di soddisfare tutte le esigenze:

Microangelo browser: è in grado di visualizzare tutti i file dedicati all'abbellimento e alla personalizzazione del sistema, come cursori fissi e animati, icone e librerie di icone.

Microangelo Animator: è espressamente dedicato alla creazione e all'editing evoluti dei puntatori del mouse animati.

Microangelo Engineer: è il "cuore" del pacchetto, la parte essenziale che fornisce all'utente

SE NE TROVANO DI TUTTI I TIPI E PER TUTTE LE ESIGENZE

I SOFTWARE DI SUPPORTO E DOVE RINTRACCIARLI

ciare shareware, ma anche sfondi, icone e puntatori del mouse, un ottimo sito di riferimento è Windows95.com (www.windows95.com), una delle risorse più complete e frequentate della Rete. Nelle sue varie sezioni potrete rintracciare qualunque tipo di shareware e clipart desideriate, non solo in relazione a questo articolo. È da poco disponibile anche il canale push di Windows95.com, consultabile tramite Microsoft Internet Explorer 4.0.
Un altro validissimo sito è l'italiano VOLftp (www.volftp.vol.it), dotato di un rapido ed efficace motore di ricerca.
Comunque ricordate che prima di tentare qualunque intervento di modifica sul sistema, è importantissimo creare una copia di backup di questi file: system.dat (rintracciabile nella directory, o cartella, di Win 95), user.dat (rintracciabile nella directory, o cartella, di Win 95), autoexec.bat (rintracciabile nella directory, o cartella, principale del vostro disco di avvio), config.sys (rintracciabile nella directory, o cartella, principale del vostro disco di avvio), msdos.sys (rintracciabile nella directory, o cartella, principale del vostro disco di avvio).
In questo modo, se doveste causare dei danni apparentemente irreparabili, vi sarà sempre possibile restaurare la precedente configurazione

I cinque moduli che compongono Microangelo, uno shareware utilissimo al fine della creazione e della gestione degli elementi grafici del desktop e in grado di soddisfare tutte le esigenze degli utenti di Win 95

la possibilità di personalizzare l'interfaccia, sostituendo le icone di sistema (anche quelle delle cartelle!), i puntatori e di creare temi del desktop, esattamente come Microsoft Plus!
Microangelo Librarian invece è in grado di creare e gestisce intere collezioni di icone.
Microangelo Studio è un editor di immagini, in grado di gestire vari tipi e formati di icone.
Tutti i moduli, ovviamente, interagiscono tra di loro: per esempio, se si clicca due volte su un icona visualizzata all'interno di una libreria creata con Microangelo Librarian, immediatamente viene lanciato il modulo di editing, Microangelo Studio. Dato il basso costo di registrazione e la completezza delle funzioni, Microangelo è sicuramente lo shareware più appetibile per chi voglia rinnovare e migliorare l'aspetto del proprio sistema. Lo shareware è prodotto da Impact Software (www.impactsoft.com) e la registrazione di una licenza monoutente costa 24.95 dollari, all'incirca 45 mila lire.
E tuttavia, il desiderio di rendere il proprio Windows 95 più adatto alle proprie esigenze può, legittimamente, andare oltre alla semplice interfaccia.
Esistono a questo proposito innumerevoli operazioni, come le opzioni di boot, l'aggiunta di particolari menu al tasto "Avvio" o la velocità di scorrimento dei medesimi che possono essere effettuate solamente intervenendo, in modalità testuale, sui file di registro system.dat e user.dat.
In alternativa, si può adottare, con la garanzia della massima sicurezza, **WinHacker**, un programma che ci mette in grado di effettuare pesanti interventi sul sistema, attraverso un'interfaccia estremamente amichevole. In tal modo possiamo, ad esempio, cambiare nome e posizione ad alcune cartelle predefinite come, ad esempio, quella denominata "preferiti".
E, ancora, decidere se l'interfaccia di Windows 95 si deve avviare automaticamente al boot, o ancora se vogliamo visualizzare durante il medesimo la schermata animata, personalizzare il testo del "tip of the day", e altre cose ancora. Le sezioni principali, relative a otto grosse categorie di sistema, sono: Explorer, Shell, Desktop, Menu Start, Startup, System, Mouse, Network.
Oltre a questo gruppi per così dire "preconfezionati", all'utente viene data anche la possibilità di creare propri script, realizzabili tramite un semplice linguaggio, ben documentato all'interno dell'help del programma.
WinHacker è, in definitiva, un semplice ed economico programmino caratterizzato dall'enorme pregio di permetterci alcune sorprendenti operazioni, facendoci sentire anche un po' hacker, il tutto con la non indifferente garanzia della sicurezza!
Il programma in questione è prodotto da Wedge Software (www.winhacker.com). Per l'utente la registrazione della licenza dello shareware costa 17,95 dollari, ovvero più o meno 30 mila lire.

INTERNET DOVE

Ecco alcuni programmi freeware per Win 95 rintracciabili sulla rete.
MailTalkX (www.tucows.com) avverte dell'arrivo di nuova posta elettronica e blocca gli Spam.
TracePlus/Winsock (www.tucows.com) ottimizza la connessione a Internet. Desktop Guitarist (www.shareware.com) aiuta a imparare a suonare la chitarra. Windiag (www.shareware.com) verifica lo stato di salute del PC.
ICQ (www.shareware.com) avverte l'utente se un amico è collegato a Internet.
Casino Madness 98 (www.shareware.com) è un vero e proprio casinò.

In alto nella pagina a fianco una tipica operazione effettuabile grazie a Microangelo: l'assegnazione di una nuova icona alle cartelle di Win 95. Al centro della pagina a fianco l'icona di WinHaker sul pannello di controllo grazie alla quale si può intervenire su alcune funzioni di sistema

Sopra un esempio di semplice personalizzazione dell'interfaccia: l'assegnazione di una nuova icona ad un collegamento sul desktop. A fianco una funzione di Winhacker che permette la creazione di propri plug in

M DI REPUBBLICA

Un universo virtuale dedicato a questi affascinanti animali. Potrete esplorare gli habitat e imparare le tecniche di caccia dei grandi predatori. Potrete osservare quali sono i rituali di accoppiamento e come vengono allevati i cuccioli. Potrete scoprire quali sono i pericoli che minacciano le specie in via di estinzione. Potrete divertirvi con incredibili esperimenti virtuali: guardare il mondo con gli occhi di un felino, scoprire ai raggi x l'anatomia di un gatto e perfino far gareggiare un ghepardo con un cavallo.

Ma soprattutto potrete vedere il mondo animale come non lo avete mai visto prima, grazie ai bellissimi filmati, alle sorprese del 3D, all'alto livello spettacolare e scientifico di questo Cd Rom (per WIN).

I Felini: dopo **Opera Fatal**, un nuovo titolo della collana "I grandi Cd Rom di Repubblica", il periodico che ogni due mesi vi propone dei Cd Rom straordinari a un prezzo eccezionale.

SOLE 29.900 LIRE

A Roma la cooperativa Samarcanda usa il satellite per "guidare" le auto dal cliente, mentre a Bologna la Cotabo garantisce la massima puntualità. E tutti sono soddisfatti.

Taxi telematici

Il computer prenota le 'corse' e i servizi

di TITTI DE SIMONE

Computer a bordo dei taxi. Anche in Italia è stato introdotto il sistema di prenotazione intelligente che mette in rete tutte le automobili in servizio riducendo i tempi di attesa dei clienti. Le nuove centrali informatizzate sono state adottate da due cooperative di trasporti, Samarcanda a Roma e Cotabo a Bologna e consentono all'autista anche di calcolare i tempi di percorrenza, il livello del traffico, la situazione dei parcheggi. Il meccanismo lascia contenti tutti: garantisce maggiore puntualità agli utenti ed elimina alcuni grossi fattori di stress.
L' avviso vocale dell'operatore ha lasciato il passo al più discreto messaggio telematico. Si può viaggiare senza interferenze di alcun genere, mentre le prenotazioni vengono segnalate sul display del computer. E per confermare la corsa, l'autista non deve far altro che digitare il codice di risposta. Anche la competitività fra colleghi è ridotta: ad impartire gli ordini adesso ci pensa il PC, che è in grado di distribuire correttamente i servizi richiesti fra tutti gli autisti.
Questo supporto tecnologico in Europa è già consolidato. A lanciarlo sul mercato è stata la Microtec di Udine, che produce centrali radiotaxi installate in molte capitali europee, mentre la coop Samarcanda si è affidata ad un programma prodotto dalla Ericcson, maggiormente avanzato, che dispone di un sistema computerizzato a localizzazione satellitare (GPS) denominato taxi 2000. In pratica, il ricevitore installato a bordo dell'automobile riceve il segnale dei satelliti attraverso una apposita antenna, elabora, determina e riferisce la posizione rilevata al centro di controllo. E' in grado di intercettare il taxi più vicino al luogo di chiamata e di prenotarlo in tempi record, 30-60 secondi. Ad ogni chiamata, il PC fornisce automaticamente le indicazioni sull'ubicazione della strada di destinazione, o sulle esigenze espresse dal cliente che ha prenotato. L'esperienza di Samarcanda, è iniziata nell'ottobre del '96: "In una città grande e caotica come Roma, - spiega il presidente Renato Casali - comodità e puntualità sono punti di forza per il nostro servizio".
Un trattamento speciale è riservato alla categoria cosiddetta dei grandi utenti. Alberghi e ristoranti bolognesi, ad esempio, saranno presto dotati di un numero di codice e di un modem collegato direttamente con i taxi.
L'altra novità riguarda il sistema di pagamento. Sui taxi della cooperativa Samarcanda sono stati installati i lettori di chipcard che consentono l'utilizzo delle carte di credito. È possibile anche prenotare durante la corsa, viaggi, alberghi e ristoranti.
Il sistema utilizzato a Bologna suddivide la città in zone, a cui corrispondono altrettanti posteggi. L'unità centrale è in pratica uno stradario, a cui è collegato un sistema di ricerca dei mezzi, in grado di elaborare le richieste giunte all'operatore della stazione e di individuare la vettura più vicina per la prenotazione. Sul display compare l'indirizzo del cliente che ha riservato la corsa, i tempi di attesa, le coordinate stradali. Grazie al programma di trasmissione dati, l'autista ha la possibilità di segnalare continuamente la propria posizione. Il bilancio sull'efficienza di questi programmi è decisamente in attivo.
Per Franco Sarti, presidente di Cotabo, il meccanismo di funzionamento va soltanto perfezionato. "La maggior parte degli autisti - racconta - non aveva mai usato un computer. Devono soltanto farci l'abitudine".

U·S AIRWAYS

CONOSCETE UN MODO PIÙ COMODO PER ATTRAVERSARE L'ATLANTICO?

Arrivare molto stanchi oppure freschi e riposati dopo un volo intercontinentale? Questo può essere l'elemento determinante per la buona riuscita di un viaggio di affari. Ecco perchè la US Airways oggi propone la nuova Envoy Class. Potrete comodamente rilassarvi sulle nuove poltrone reclinabili fino a 155 gradi, il massimo per la categoria, gustare una cucina da Prima Classe e potrete intrattenervi con 48 ore di programmazione trasmesse sul vostro monitor personale, situato nel bracciolo. Tutto questo, e molto altro, è offerto dalla US Airways alla stessa tariffa di una normale business class.

Provate la Envoy Class sui voli giornalieri per gli Stati Uniti. Per informazioni e prenotazioni potete contattare il vostro agente di viaggi o chiamare il numero verde US Airways 1678-70945. Inoltre ci trovate sul sito Internet http://www.usairways.com.

Alan Turing realizzò i calcolatori meccanici che decrittarono i codici segreti nazisti. Studiando gli scacchi, gettò poi le prime basi dell'intelligenza artificiale

IL MATEMATICO AVEVA RAGIONE: SULLA SCACCHIERA VINCE IL CALCOLATORE

IL SUO SOGNO : UNA MACCHINA INTELLIGENTE

Potremo mai costruire macchine intelligenti? Da almeno un secolo la creazione di androidi pensanti ha costituito il sogno, o più spesso l'incubo, di centinaia romanzi, film e fumetti di fantascienza. Eppure, prima di porsi questa domanda, Turing ritenne più opportuno rispondere ad un altro, solo apparentemente più semplice quesito: che cos'è una macchina intelligente? Ovvero: Cos'è l'intelligenza? In un famoso articolo del 1950, "Macchine calcolatrici e intelligenza", per rispondere a questa domanda Turing ideò un test che ricorda da vicino un moderno chat telematico. Un esaminatore pone attraverso un terminale delle domande di qualsiasi tipo ad una macchina - per lui solo un'entità sconosciuta - che si trova in un'altra stanza. La macchina potrà essere considerata intelligente solo se, dopo un certo periodo di tempo, l'esaminatore non sarà in grado di stabilire se sta parlando con una macchina o con una persona. È facile obiettare che in questo modo potremmo avere di fronte non una macchina intelligente, ma semplicemente una macchina che si comporta come tale. Turing, fedele allo spirito del pragmatismo anglosassone, considerò del tutto secondario questo problema, ritenendo opportuno lasciare decidere ai filosofi se vi sia una qualche differenza fra l'essere e il sembrare intelligenti. Nell'articolo Turing ipotizzò «entro cinquanta anni sarà possibile programmare calcolatori capaci di imitare così bene un essere umano che un esaminatore medio, dopo cinque minuti d'interrogazione, non avrà più del 70% di probabilità di identificare una macchina. Personalmente credo che alla fine del secolo si potrà tranquillamente parlare di macchine pensanti senza alcuna paura di essere contraddetti». Oggi, a poco meno di cinquant'anni dalla pubblicazione dell'articolo, le previsioni di Turing si sono rivelate troppo ottimistiche. Nessuno degli attuali computer, per quanto potente e

L' Enigma di Tu

Il computer che sconfis

di NAZARIO RENZONI

Alla fine del 1940 gli eserciti nazisti avevano invaso tutta l'Europa occidentale. Ancora neutrali gli Stati Uniti, l'Unione Sovietica addirittura alleata dei tedeschi con il patto Molotov - Ribbentrop, solo la Gran Bretagna resisteva, attaccata dal cielo e completamente assediata da una terribile flotta di sottomarini, gli U-boat. Nei primi due anni di guerra gli U-boat affondarono oltre otto milioni di tonnellate di naviglio inglese e le sorti del conflitto sembravano ormai decise. Poi, alla fine del 1941, la svolta decisiva: gli Stati Uniti entrarono in guerra e proprio nel momento di massimo sforzo bellico, quando dall'America affluirono in Inghilterra migliaia di uomini e mezzi, i convogli alleati iniziarono quasi per miracolo a sfuggire ai blocchi dei sottomarini tedeschi mentre questi venivano sempre più spesso intercettati e affondati.

I nazisti, di fronte all'improvvisa fortuna delle navi alleate, sospettarono che una spia si fosse infiltrata fra gli alti gradi della loro marina militare. Solo trent'anni dopo la fine della guerra i servizi segreti inglesi hanno reso noto che non c'era nessuna spia. Più semplicemente un giovane matematico di appena 29 anni, Alan Turing, era riuscito a interpretare Enigma, il codice segreto ritenuto inviolabile utilizzato dai tedeschi per cifrare i messaggi radio che navi e sommergibili si scambiavano fra loro e con le basi nei porti del Mare del Nord.

Per riuscire in questo massacrante lavoro Turing e i suoi collaboratori, un gruppo di studiosi specializzati in settori fra loro apparentemente lontani come la matematica e la linguistica, il gioco degli scacchi e l'ingegneria elettronica, lo studio delle lingue antiche e la fisica quantistica, progettarono e realizzarono due macchine calcolatrici elettromeccaniche, la Bomba e Colossus. Quest'ultimo contava 2400 tubi catodici ed elaborava 25000 caratteri al secondo; la sua perfezione tecnica era tale che Tony Sale, un esperto di storia dell'informatica e studioso del lavoro di Turing, ha dichiarato che «Colossus era così ben disegnato che per decrittare un messaggio segreto un programma convenzionale, fatto girare su un Pentium dell'ultima generazione, non potrebbe essere più veloce.»

A partire dall'estate del 1940 gli inglesi furono in grado di interpretare i messaggi che si scambiavano fra loro gli aerei nemici; la conoscenza di questo codice segreto divenne, assieme al RADAR e al coraggio e alla straordinaria abilità dei piloti della RAF, lo strumento fondamentale per porre termine agli attacchi della Luftwaffe. Poi vennero progressivamente interpretati altri codici segreti fra cui uno riservato agli stessi messaggi personali di Hitler. Secondo Harry Hinsley, uno storico della seconda guerra mondiale, «è difficile ipotizzare cosa sarebbe successo se Turing non fosse riuscito a forzare i codici di comunicazione tedeschi. Quasi certamente lo

ben programmato, è infatti in grado di superare anche solo pochi minuti del test di Turing. Oggi molti esperti di intelligenza artificiale ritengono addirittura impossibile, con le attuali metodologie dell'informatica, la realizzazione di un computer intelligente. L'opinione di questi ricercatori non ne ha comunque scoraggiati molti altri: dal 1991 si tiene infatti ogni anno la Loebner Prize Competition, una competizione in cui programmatori ed esperti d'intelligenza artificiale si sfidano a realizzare pacchetti software in grado di affrontare e superare versioni semplificate del test di Turing. Come è facile prevedere la maggior parte di questi programmi sono disponibili in rete e chiunque può provare l'ebbrezza di conversare d'amore, sesso o matematica con un computer. D'altronde, con la vittoria di Deep Blue su Gerry Kasparov, si è finalmente avverata un'altra delle previsioni di Turing: la costruzione di un calcolatore in grado di battere il campione del mondo di scacchi. Non è quindi da escludere del tutto che un giorno possa avverarsi anche l'altra e più complessa profezia di Turing: la programmazione di un computer intelligente.

ring
se Hitler

sbarco in Normandia non sarebbe stato possibile prima del '46 o del '47 e gli americani avrebbero probabilmente utilizzato anche in Europa gli ordigni nucleari».

Per quanto accentuato dalle necessità belliche, l'interesse di Turing per le macchine calcolatrici era tuttavia precedente allo scoppio della seconda guerra mondiale. Nel 1936 aveva infatti scritto un importante articolo, sui numeri calcolabili, in cui, per risolvere uno dei principali problemi matematici del tempo, aveva introdotto delle macchine astratte, oggi note come macchine di Turing. Queste macchine sono in grado di interpretare ed eseguire poche, semplici istruzioni a partire dalle quali è però possibile svolgere qualsiasi operazione. Si tratta della stessa idea che sta alla base della moderna programmazione per i computer. Alla fine della guerra Turing partecipò in prima persona alla progettazione e alla realizzazione dei primi computer digitali inglesi. Nei suoi articoli, in cui furono gettate le basi teoriche dell'Intelligenza Artificiale, per imitare il comportamento umano, Turing propose di introdurre nei calcolatori un elemento aleatorio e così studiò i primi algoritmi per giocare a scacchi.

Contemporaneamente iniziò a interessarsi anche al problema della morfogenesi, ovvero ai meccanismi grazie ai quali si sviluppano gli esseri viventi. Ma non si trattava di un interesse del tutto estraneo alle precedenti ricerche: anche in biologia Turing cercava i meccanismi elementari, la combinazione delle istruzioni chimiche che guidano lo sviluppo del vivente. In altre parole voleva individuare i linguaggi e i programmi che determinano il modo in cui si formano piante e animali.

La fine di Turing è avvolta nel mistero e segnata dalla tragedia. Nel 1954, a soli 42 anni e nel pieno dei suoi studi di morfogenesi, venne infatti trovato morto dalla sua donna di servizio: accanto a lui una mela immersa nel cianuro e mezza mordicchiata. Due anni prima, Alan Turing, che non aveva mai fatto mistero di essere gay, venne arrestato per omosessualità, considerata ancora un reato nell'Inghilterra del dopoguerra. Condannato ad un anno di carcere, per evitare la prigione accettò di sottoporsi ad una pesante cura ormonale che gli causò spiacevoli problemi fisici e una grave forma di depressione. Con la pubblicazione degli archivi segreti è stato però accertato che Turing, anche dopo la fine della guerra, era rimasto pericolosamente legato ai servizi segreti, tanto che alcuni biografi hanno ipotizzato un possibile omicidio. Il coroner, però, archiviò la morte come suicidio.

Nell'altra pagina Alan Turing, sopra una delle sue macchine e nella foto grande un momento dell'incontro di scacchi fra Kasparov e il calcolatore Deep Blue

I SITI INTERNET E LE BIOGRAFIE

«Storia di un Enigma: Vita di Alan Turing», di Andrew Hodges, Bollati Boringhieri, 1991 è la più accurata biografia del matematico inglese. «Macchine calcolatrici e intelligenza», il discusso articolo di Turing è pubblicato nella raccolta: Vittorio Somenzi (a cura di) - «La filosofia degli automi» - Bollati Boringhieri - 1991. Hodges cura anche le pagine web http://www.wadham.ox.ac.uk/~ahodges dedicate a Turing. Nel sito sono inoltre attivi i link per accedere ad alcuni dei programmi che hanno partecipato all'ultima edizione, tenutasi a Boston nell'aprile 1997, della Loebner Prize Competition. Dopo poche domande si sviluppano immancabilmente fra uomo e macchina chat divertentissimi con conversazioni strampalate e incoerenti. Infine, una visita interessante può essere fatta in Inghilterra, a Bletchley Park dove è stato da poco aperto un museo dedicato alle attività di decrittazione svolte dal controspionaggio inglese durante la seconda guerra mondiale. Nel museo sono esposti documenti e alcune macchine utilizzate da Turing e dai suoi collaboratori.

Una Segretaria Elettronica perfetta

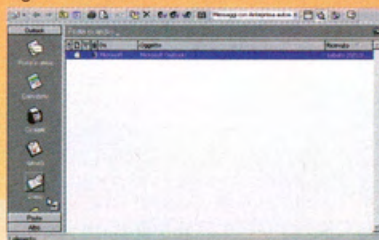
di ENNIO QUATTRINI

Appuntamenti e impegni sempre in ordine con il diario di Outlook

Il diario: il custode dei segreti più inconfessabili, e perché no il luogo dove tenere nota di quanto è accaduto durante la giornata. In esso si trova raccontata un pezzo della nostra storia rendendo possibile, qualora fosse necessario, recuperare la memoria di certi avvenimenti. Questa settimana vedremo come tenere aggiornati e in ordine i nostri appuntamenti con il "diario" di Microsoft "Outlook" un programma semplice e pratico, uno strumento per l'ufficio in grado di aiutare l'utente a tenere traccia di quanto fatto, contribuendo così a mantenere sotto controllo le proprie attività. Il "diario" è stato realizzato in maniera tale da registrare tutte le attività svolte con Office97 e Outlook. Provvede, per esempio, a registrare tutti i messaggi di posta elettronica o i fax inviati e ricevuti, oppure "quando" sono state apportate le ultime modifiche ad un documento di Word per poter in questa maniera recuperare le versioni precedenti, nel caso i cambiamenti apportati non fossero corretti. Il diario può essere configurato in modo da svolgere automaticamente queste attività, rendendo così il suo uso molto semplice. Esso prevede anche la possibilità di inserire manualmente informazioni relative a eventi, come chiamate telefoniche, appuntamenti o progetti che non possono essere automatizzati.

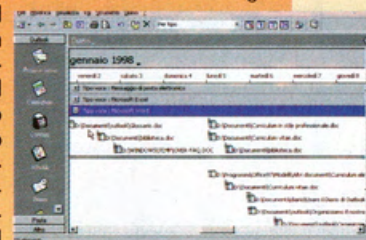
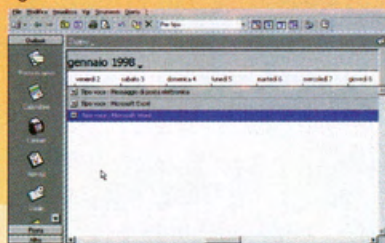
Passaggio 1 di 6

Per accedere al "diario" dobbiamo avviare "Microsoft Outlook", uno dei programmi presenti in "MS Office97". Per mandare in esecuzione Outlook è sufficiente fare doppio clic con il tasto di sinistra del mouse sull'icona corrispondente presente sul desktop di Windows95, creata automaticamente al momento dell'istallazione. All'avvio Outlook visualizzerà, all'interno della propria finestra, uno dei tanti "strumenti" che mette a disposizione dell'utente, solitamente "Posta in arrivo", il programma che gestisce la posta elettronica e i fax. Per passare al "diario" cliccate sull'icona corrispondente che troverete nella "barra Outlook", posta nel lato sinistro della finestra del programma (fig.1). Non preoccupatevi se non trovate l'icona: può succedere perché gli strumenti messi a disposizione da Outlook sono molti e la barra può non essere in grado di visualizzare contemporaneamente tutte le loro icone. Per visualizzarne altre cliccate con il mouse sulla freccia che compare vicino all'ultima icona mostrata nella barra. Cliccando sull'icona del diario comparirà la finestra predefinita di questo strumento.

fig.1

Passaggio 2 di 6

L'aspetto della finestra predefinita del "diario" è visibile in fig.2.
Appena al di sotto della barra del titolo troverete la barra dei menu e quella degli strumenti principali, entrambi comuni a tutti gli strumenti di Outlook. A sinistra troverete ancora la "barra Outlook" che vi consentirà di muovervi rapidamente tra i vari strumenti. Il resto della finestra è riservata al "diario". La visualizzazione del diario è di tipo cronologico: tutti gli elementi presenti appaiono ad una determinata data e ora della cronologia. Al di sotto della dicitura "diario" è visualizzato il mese e l'anno mostrato. Nella barra sottostante sono mostrati i giorni del mese a cui si fa riferimento. Al di sotto di quest'ultima trovate le cosiddette "tabelle di gruppo". Esse servono per raggruppare gli elementi del diario secondo determinati criteri. Nel caso mostrato in figura secondo il tipo di documento di Office97 (messaggio di posta elettronica, foglio di Excel, documento di Word). Come vedremo è possibile creare tabelle di vario tipo. Le tabelle presenti possono essere modificate facendo clic rispettivamente sui segni **più** o **meno** che trovate a sinistra della casella. Espandendo una tabella (fig.3) saranno visualizzate della icone (simili a quelle del programma di appartenenza ma con in più un piccolo orologio per ricordare che sono in realtà una voce del diario) con a fianco riportato il percorso completo del documento oppure il soggetto, nel caso si tratti di un messaggio di posta elettronica. La posizione dell'icona permette di individuare la data in cui il documento è stato aperto o il messaggio ricevuto.

fig.2

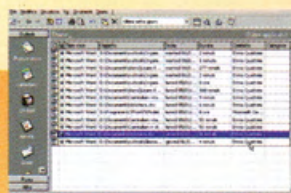
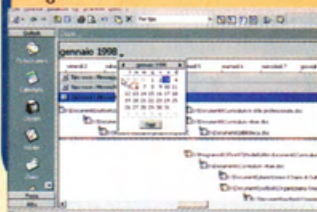
fig.3

SI FA COSÌ

Passaggio 3 di 6

È possibile spostarsi nella cronologia in vari modi. Il modo più semplice è di utilizzare la barra di scorrimento in fondo al visualizzatore delle informazioni. In alternativa cliccate sulla barra dove compaiono mese e anno. Sarà visualizzata una piccola finestra con il calendario del mese in esame (fig.4).

fig.4

Facendo clic sui triangolini neri a destra e sinistra del nome del mese possiamo spostarci nei mesi e negli anni. Cliccando all'interno del calendario il diario si sposterà alla data selezionata. Premendo "Oggi" si ritornerà al giorno corrente. Outlook permette anche di modificare il modo in cui gli elementi sono raggruppati. Per far questo si selezioni la voce "Visualizzazione corrente" dal menu a tendina "Visualizza" della barra dei menu. Vi sarà quindi mostrata una finestra in cui è possibile selezionare con un clic del mouse il tipo di visualizzazione. Nella fig.5 è mostrata la visualizzazione "Ultimi sette giorni".

fig.5

Passaggio 4 di 6

Una delle più importanti caratteristiche del diario è quello di poter essere impostato in maniera che provveda automaticamente a registrare voci. Alcune di queste sono predefinite (documenti di Office97, posta elettronica). Per cambiare le impostazioni predefinite selezionate la voce "Opzioni" dal menu "Strumenti". È allora mostrata la finestra di dialogo "Opzioni" (fig.6). Le tre finestre presenti vi consentono di scegliere gli elementi da registrare automaticamente. Le due finestre superiori sono strettamente legate. Infatti, la finestra di sinistra vi permette di selezionare gli elementi da registrare per i "contatti" contenuti nella finestra di sinistra. In entrambe le finestre si possono selezionare le voci volute con un clic del mouse. Gli elementi selezionati mostrano un segno di spunta nella casella alla loro sinistra. Per tutti i contatti selezionati è possibile scegliere solo gli stessi elementi nella finestra di sinistra, non è possibile operare selezioni personalizzate per i diversi contatti. Nella finestra in basso a sinistra infine è possibile selezionare quali tipo di documenti di Office97 registrare automaticamente.

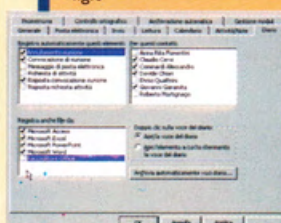



fig.6

Passaggio 5 di 6

Il diario consente di aggiungere voci anche manualmente. Se, per esempio volete inserire la voce di un documento o di un file accedete tramite "Risorse del computer" alla cartella in cui esso è contenuto. Posizionate la finestra della cartella in maniera che siano contemporaneamente visibili. Trascinate ora l'icona del file all'interno della finestra del diario oppure sopra l'icona del diario nella "barra Outlook". Apparirà la finestra di dialogo "Voce diario" (fig.7) tramite cui potrete aggiungere ulteriori informazioni alla voce. Introdotte tali informazioni chiudete la finestra facendo clic sul pulsante "Salva e chiudi" che trovate in alto a sinistra, nella barra degli strumenti della finestra.

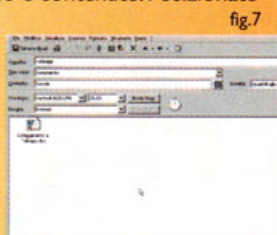



fig.7

Passaggio 6 di 6

Se, invece, volete registrare una voce (un appuntamento, chiamate telefoniche, ...) fate clic sul pulsante "Nuovo diario" (primo pulsante a sinistra nella barra degli strumenti, fig.8). Si aprirà nuovamente la finestra di dialogo "Voce diario" (fig.7). A questo punto potrete introdurre una breve descrizione della voce tramite il campo "Oggetto" mentre il menu a discesa "tipo voce" permette di selezionare il tipo di voce (fax, appuntamento, telefonata, ...). Potrete poi inserire altre notizie quali la persona contattata, l'ora di inizio, la durata, ... Nella casella di testo più grande si potranno aggiungere ulteriori commenti. Si prema "Salva e chiudi" per inserire la voce nel diario.

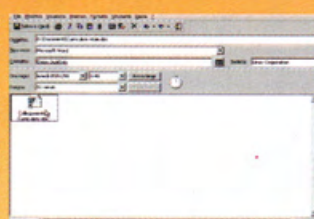



fig.8

Per aprire uno dei documenti elencati nel diario fate clic sull'icona a esso relativa. Si aprirà così la "Voce diario" corrispondente a tale documento e le informazioni ad esso relative. Nella casella di testo più grande di questa finestra troverete l'icona del documento (fig.9). Cliccando due volte, Outlook avvierà il programma relativo che aprirà quindi il documento desiderato.

fig.9

Glossario

Barra Outlook: colonna sul lato sinistro della finestra di Outlook che contiene le icone che permettono, con un clic del mouse, di accedere ai vari strumenti del programma: Posta in arrivo, Calendario, Contatti, Attività, Diario, Note, Posta eliminata;

Barra dei menu: barra solitamente posizionata nella parte superiore della finestra di un programma. Contiene delle voci, cliccando sulle quali si aprono dei menu a tendina contenenti dei comandi avviabili con un clic del mouse. Solitamente al di sotto di questa barra si trova la barra degli strumenti, una serie di pulsanti cliccabili che permettono l'esecuzione rapida di alcuni dei comandi presenti nei menu a tendina;

Contatto: amico, collaboratore o altra persona con la quale si comunica. Outlook permette la memorizzazione di molte informazioni (indirizzo, numero telefonico, indirizzo di posta elettronica, preferenze, ...) di ciascun contatto tramite lo strumento "Contatti";

Icona: piccola immagine sullo schermo. Un'icona può rappresentare un programma applicativo, un documento o anche una insieme di programmi diversi identificati tramite una icona di gruppo. È solitamente possibile attivare il programma o il documento relativo all'icona semplicemente cliccando con il mouse.

da staccare e conservare

Quello che ancora manca al vostro francese è una perfetta esecuzione.

Con Parle-Moi taglierete la testa al toro per impadronirvi, una volta per tutte, di una dizione impeccabile.

Il secondo e ultimo appuntamento con il vostro insegnante multimediale e interattivo si svolge a livello avanzato.

Il professeur stavolta vi farà sfoggiare un francese a cinque stelle: dal fare un'ordinazione al ristorante al prenotare una camera in albergo, dallo spostarsi coi mezzi fino a sostenere una concitata conversazione telefonica.

Da domani, con L'Espresso, il secondo CD-Rom di Parle-Moi a sole 24.900 lire.

L'Espresso

PARLE-MOI. IL CORSO DI FRANCESE INTERATTIVO.
DOMANI IL SECONDO CD-ROM
È IN EDICOLA CON L'ESPRESSO A SOLE 24.900 LIRE.

Prodotti LA PIÙ PICCOLA PIATTAFORMA PER WINDOWS 95

Grande come un... libretto!

Pur di riuscire a conquistarsi anche l'utenza dei minuscoli Personal Digital Assistant, Microsoft - è cosa ormai nota - ha creato Windows CE, una versione ridotta ai minimi termini del proprio diffusissimo sistema operativo desktop. Toshiba ha fatto di più: pur di permettere ai propri clienti di usufruire della già familiare interfaccia di Windows 95 anche al di fuori del proprio ufficio, ai minimi termini ha ridotto il computer... Ognuno miniaturizza ciò che ha! Nasce così Libretto 50, un ultra-portatile che, sebbene un tantino troppo grande per essere definito tascabile (misura 210x115x34 mm), riesce a racchiudere in appena 800 grammi tutta la potenza e le potenzialità di un sistema basato sul processore Pentium a 75 MHz, con 16 MB di Ram ed un disco fisso da 760 Mb. Lo schermo a colori da 6.1 pollici a matrice attiva (TFT) non è neppure paragonabile a quello presente sui più avanzati sistemi Windows CE, e non ha nulla da invidiare, per quanto concerne la qualità, a quelli installati sui migliori palmtop oggi disponibili. Il problema del mouse, periferica irrinunciabile per una piattaforma destinata ad ospitare Windows 95, è stato risolto in maniera brillante e innovativa. Anziché ricorrere ad un sistema di puntamento basato sul "touch screen" o sul track pad, Toshiba ha optato per un controller analogico sistemato sull'anta mobile a fianco dello schermo, che può essere facilmente azionato con il pollice della mano destra: alle altre dita della stessa mano è devoluto il compito di premere i bottoni di selezione situati proprio dietro allo schermo, in corrispondenza dello stesso controller.
Se è vero che la Toshiba è riuscita ad infilare nel Libretto tutto ciò che è indispensabile, bisogna però riconoscere che buona parte del superfluo più desiderabile ne è rimasta fuori. Manca ad esempio un drive interno per i dischi da 1.44 Mb: un'unità esterna può essere collegata solamente attraverso l'unico slot PC Card di Tipo II presente sulla macchina. Sul fronte della connettività le cose vanno ancora peggio. A parte l'uscita seriale a infrarossi integrata

(115 Kbps), per poter disporre di altre porte I/O - seriale standard, parallela, e uscita Video VGA - è necessario acquistare uno specifico adattatore opzionale, mentre è richiesta un'ulteriore dockstation per aggiungere una tastiera esterna e un mouse. Tra i lussi che il piccolo palmtop invece non nega all'utente c'è anche un chip audio Yamaha OPL3, compatibile SoundBlaster Pro e capace di riprodurre anche file MIDI. Una festa multimediale che riduce però la vita media della batteria agli ioni litio ad appena 105 minuti...
Andrea Maselli

Internet

Virus: se li conosci li eviti

Symantec ha deciso di pubblicare su Internet la più vasta enciclopedia di ogni tempo dedicata ai virus informatici. Sviluppato dal Symantec AntiVirus Research Center (SARC), l'immenso data base comprende informazioni relative ad oltre 10.000 virus, ciascuno dei quali viene presentato insieme ad un quadro diagnostico circostanziato, all'indicazione delle piattaforme che ne possono subire il contagio, oltre alle possibili azioni di disinfezione. L'enciclopedia, già operativa, è disponibile al sito www.sarc.com e verrà aggiornata di mese in mese, man mano che i tecnici del SARC individueranno nuovi virus o "mutazioni" di quelli già esistenti. ***A. M.***

Convergenza PROCESSORI E SET-TOP BOX

Pentium, StrongARM e gli altri

Anche il televisore del futuro sarà "Intel inside"? Secondo alcuni osservatori l'attuale Pentium II non è molto adatto a questa applicazione, perché non possiede l'hardware necessario alla decompressione del segnale televisivo digitale. La sua velocità gli consente di realizzare la decodifica "via software", ma per avvalersi di questa possibilità è necessario usare costose versioni ad alta frequenza di clock, mentre i "set-top box" dovranno essere apparecchi economici.
Da questo punto di vista il produttore più avvantaggiato potrebbe essere Cyrix, che ha scelto la strada dei chip a basso costo e ad alta integrazione. Intel, comunque, ha le risorse necessarie per allestire in breve tempo una versione di Pentium II più adatta alle applicazioni televisive, e c'è chi fa notare che il colosso dei microprocessori dispone ora anche del chip StongARM, un piccolo processore ereditato da Digital.
Esisterebbe anche una versione di StrongARM dotata di decodificatore MPEG2, quindi già pronta per l'uso nei set-top box. In attesa di nuovi sviluppi va registrato un annuncio che conferma l'interesse di Intel per il mercato consumer: la società ha realizzato il suo primo chip per grafica tridimensionale ad alte prestazioni, battezzato 740. Grazia alla sua grande capacità produttiva, Intel potrà modificare notevolmente gli equilibri del mercato dei chip per grafica 3D.
R. F.

Dal Mondo

Libertà di stampa

La Seiko Instrument USA ha sviluppato una nuova stampante a sublimazione, denominata Specialty ColorPoint Plus, in grado di stampare su qualunque tipo di superficie. Per la non modica somma di 5.249 dollari (poco meno di dieci milioni di lire) è dunque possibile trasferire ogni tipo di immagine a colori su vetro, metallo, ceramica, legno, cotone, plastica, tessuti acrilici e, naturalmente, carta.
A.M

Ressa su Yahoo

Secondo la società di ricerca Relevant Knowledge, il sito dal quale si può accedere al motore di ricerca Yahoo (www.yahoo.com) sarebbe in testa alle preferenze dei navigatori del World Wide Web: nel solo mese di dicembre dell'anno scorso, Yahoo avrebbe registrato 16.7 milioni di contatti, classificandosi come il sito in assoluto più gettonato dell'intera ragnatela" Seguono, nell'ordine, Netscape e Microsoft.
A.M.

Compaq: per Forbes è l'azienda dell'anno

La prestigiosa rivista Forbes, in occasione della compilazione della suo tradizionale rapporto annuale sull'industria americana, ha assegnato alla Compaq l'ambito titolo di "azienda dell'anno", indicandola come «un'azienda che, sbucata dal nulla, è riuscita a divenire una vera potenza in un settore strategico». Lo scorso anno Compaq ha venduto circa 9.5 milioni di personal computer.
A.M.

Hardware — CIRQUE PORTA I TOUCHPAD SUI SISTEMI DESKTOP

Sulla punta delle dita

Tra tutte le periferiche di controllo e puntamento per PC quella che negli anni ha subito la maggior parte di trasformazioni è probabilmente il mouse, dispositivo che, con l'avvento dei sistemi operativi ad icone, è andato guadagnandosi un ruolo di primo piano su una gran quantità di scrivanie. L'ultima mutazione subita dal mouse si deve alla creatività della Cirque, ed è talmente radicale da avere assunto il nome di Cat. Si tratta sostanzialmente di una versione da tavolo del touchpad che molti utenti di laptop hanno già imparato a conoscere: una piastrina di materiale sensibile alla carica elettrica del corpo che consente di pilotare i movimenti del cursore sul video semplicemente sfiorandola con un dito. Smart Cat, il modello di punta della serie (che comprende tre versioni differenti), è dotato poi di alcune ulteriori funzioni. All'interno della zona dedicata al puntamento, sono state infatti integrate due strisce, caratterizzate da una maggiore ruvidità, che, sfiorate con il dito, consentono di scrollare il video orizzontalmente e verticalmente. Un colpetto sull'angolino superiore destro sortisce invece gli stessi effetti di un clic del tasto destro del tradizionale mouse. Il Power Cat, modello di punta della Cirque, integra un'ulteriore zona sensibile al tatto specificamente pensata per muoversi avanti e indietro tra le pagine Web, nonché una specie di pennino con il quale è possibile apporre una propria "firma elettronica" su ogni genere di documento. I vantaggi di questo tipo di periferiche rispetto al mouse o alla trackball divengono evidenti solo dopo un lungo periodo di allenamento: i Cat occupano poco spazio sulla scrivania, sono molto precisi e soprattutto permettono di spostare il puntatore con un minimo movimento della mano, il che consente di guadagnare in velocità ed efficienza mentre si naviga sul desktop da un'icona all'altra. Tuttavia, con intere generazioni di utenti già allenati ad un uso, talvolta acrobatico, del mouse, difficilmente questa razza di "felini" potrà anche solo insidiare il trono degli affermati "roditori". **Andrea Maselli**

Brevissime

APPLE, VIA LIBERA DELL'ANTITRUST ALL'ACQUISIZIONE DI POWER COMPUTING

La Divisione Antitrust del Dipartimento di Giustizia statunitense ha ritenuto lecita l'acquisizione della texana Power Computing - il più grosso produttore di cloni Mac - da parte della Apple. La decisione giunge al termine di lunghe indagini che, tuttavia, sono state indicate dai commissari incaricati come "di semplice routine". **A.M.**

SONY PENSA AL NETMAN

Il nome c'è già, ora basta creare il prodotto. Dopo Walkman e Discman, nell'era di Internet la Sony non poteva certo farsi sfuggire la possibilità di lanciare un prodotto chiamato Netman. Si tratterebbe di un apparecchietto portatile dotato della capacità di connettersi a Internet tramite un nuovo sistema di telefonia cellulare, che permetterà (in Giappone) collegamenti ad alta velocità.

Comunicazioni

E il modem diventa un software

Ogni chip digitale può essere trasformato in un programma e viceversa, per il noto principio dell'equivalenza tra "logica cablata" e "logica programmata", ma una funzione realizzata in hardware è sempre più veloce della stessa funzione realizzata in software. Per questo finora i modem sono stati realizzati in forma di hardware: un equivalente programma software capace di svolgere le stesse funzioni sarebbe risultato troppo lento. Ma i nuovi processori veloci di classe Pentium hanno potenza sufficiente per farsi carico delle funzioni svolte dal modem e aprono quindi la strada a una nuova generazione di "software modem". Uno di essi è stato recentemente presentato da Motorola: si tratta di un software modem a 56 k-V34. Collaudato dall'organismo indipendente NSTL, il prodotto ha dimostrato di reggere il confronto con i tradizionali modem hardware ed è risultato addirittura superiore in alcuni test. I vantaggi offerti dai software modem comprendono il minore costo, una maggiore durata (è sempre possibile aggiornare il software per accogliere nuovi standard) e una maggiore facilità di comunicazione tra dispositivi diversi. Il software modem realizzato da Motorola comprende una segreteria telefonica che utilizza il sistema audio del PC, la possibilità di comunicazioni fax Gruppo III e altro ancora. ***R.F.***

Marketing

L'audience dei banner

Nielsen Media Research sta sviluppando un sistema per la misura dell' "audience" dei singoli annunci pubblicitari presenti nelle pagine web, i cosiddetti banner. Finora era possibile soltanto il conteggio degli accessi a un determinato sito. La nascita di sistemi di misurazione più precisi fa ben sperare per la crescita del mercato pubblicitario di Internet, tuttora ridotto, ma che, secondo gli esperti di pubblicità, ha grandi potenzialità di crescita.

Notebook

Amity CN di Mitsubishi: piccolo è bello

Continua ad affollarsi il settore dei "sub notebook", ossia di quei PC portatili che si collocano, per dimensioni e potenzialità, tra i portatili tradizionali e i minuscoli PDA. Questa volta è la Mitsubishi a fare il suo debutto con il favoloso Amity CN, un gioiellino che pare progettato proprio per rompere le uova nel paniere alla conterranea Toshiba, che potrebbe non fare in tempo a godersi i frutti del proprio beneamato Libretto. Appena più grande e ben più potente di quest'ultimo, Amity CN è costruito intorno ad un processore Pentium 133 MHz, al quale si affiancano 16 Mb di Ram ed un disco fisso da 1.2 Gbyte, mentre la visualizzazione dei dati è affidata ad un pregevole schermo passivo LCD a colori. Molto comoda anche la tastiera che, oltre ad un razionale lay-out, presenta tasti da 16 mm (contro quelli da 13 del Libretto Toshiba) che garantiscono una digitazione veloce e precisa. Con le batterie preinstallate è assai difficile superare un'ora e mezza di lavoro continuato, ma la casa costruttrice assicura che, sostituendole con quelle opzionali agli ioni litio, si possono raggiungere addirittura le sette ore e mezza di autonomia: un vero record. Per ora disponibile solo in Giappone, Amity CN toccherà tra breve anche il suolo statunitense dove verrà venduto a 1.995 dollari, poco meno di tre milioni e mezzo di lire. Poi sarà la volta di Germania, Gran Bretagna e, presumibilmente Italia. **A.M.**

Ricerca

I cellulari fanno male alla salute?

Si tratta di una polemica nell'aria da tempo, ma questa è la prima volta che l'inquietante ipotesi avanzata da molti è stata verificata con metodi rigorosamente scientifici.
Il professore Henri Lai dell'Università di Washington ha esposto alcune cavie da laboratorio a radiazioni analoghe, per intensità e frequenza, alle microonde emesse da un telefonino cellulare durante la trasmissione. Dopo 45 minuti di esposizione, le cavie, secondo quanto riportato dallo stesso professor Lai, avrebbero mostrato un sensibile calo nelle capacità di apprendimento, rivelandosi ad esempio incapaci di imparare e memorizzare correttamente la struttura di un determinato labirinto. Le prime analisi sembrerebbero individuare nel sistema colinergico l'elemento più sensibile alle microonde. E mentre il Wirless Technolgy Research Group, un grosso istituto per la ricerca industriale americano, ha già annunciato che ripeterà in proprio l'esperimento condotto all'Università di Washington, sul mercato tedesco cominciano ad apparire i primi cellulari che sfoggiano l'etichetta "a bassa emissione di radiazioni".
A. M.

Prodotti LA TERZA VERSIONE DELL'OROLOGIO DATA LINK

Un'agenda al polso

A prima vista potrebbe sembrare un comune orologio dal look sportivo. Schermo a cristalli liquidi, cinturino in gomma, un cronografo programmabile e personalizzabile, una gran quantità di allarmi...Nulla di particolarmente sorprendente se non fosse per quella sorta di piccolo obiettivo che fa capolino nella parte superiore del quadrante. L'arcano è presto svelato. Timex Ironman Triathlon, è più di un orologio dedicato agli appassionati di sport (in particolare a maratoneti e amanti del Triathlon), è una vera e propria agenda elettronica mossa da un processore Motorola 6805 con 16 Kb di memoria Rom e 1.2 Kb di Ram. Ma non è ancora tutto. A differenza dei molti orologi dotati di un semplice data bank, Timex Ironman può essere programmato con l'ausilio di un qualunque personal computer sul quale sia stato precedentemente installato il software di comunicazione venduto in bundle con l'orologio. Questo programma, tramite un'interfaccia immediata e intuitiva, molto simile alla schermata di un tabellone elettronico, consente di memorizzare e poi trasferire nell'orologio 38 numeri telefonici e 10 appuntamenti con allarme, ciascuno dei quali può essere corredato da una breve descrizione (non superiore ai 15 caratteri) e programmato su base giornaliera, mensile o annuale. Il sistema di trasferimento dei dati dal Personal Computer all'orologio è davvero curioso, e, fatte salve le precedenti versioni del Data Link, pressoché inedito: opportunamente avvicinato al video del computer, l'occhio infrarosso di cui si diceva poc'anzi legge e interpreta il veloce succedersi di linee lampeggianti sullo schermo, un po' come se si trattasse di codici a barre in movimento. E al di là dell'indiscutibile effetto scenografico, in questo modo si ottiene un apprezzabile transfer rate di circa 2 Kb al secondo. Inspiegabilmente il Timex Ironman - a differenza del suo predecessore basato sul medesimo sistema di Data Link - non è in grado di sincronizzarsi con Outlook, il software Microsoft di scheduling e time management integrato nella suite di Office. **Andrea Maselli**

Novità

UN MONITOR A TUTTO SCHERMO
La Altura PC System ha appena commercializzato il Silencer, un potentissimo palmtop progettato come "workstation grafica portatile" che può vantare uno schermo XGA a matrice attiva di ben 15.1 pollici, uno dei più grandi che siano mai stati costruiti. **A.M.**

Accordi

Macromedia va in onda su Web TV

Web TV del gruppo Microsoft, ha concluso un accordo di collaborazione con Macromedia.
Con l'intesa, Macromedia si è impegnata a rendere Flash Shockwave - la sua tecnologia per la creazione di animazioni complesse all'interno di pagine Web - compatibile con i "set top box", molto diffusi negli Stati Uniti. Il passo riveste un'importanza critica nei piani di Web TV che, i n questo modo, può consentire alla propria utenza di accedere a contenuti multimediali fino a oggi riservati solo ai possessori di veri e propri personal computer. ***A. M.***

Aziende

Aria di rinnovamento in Claris

La consociata di Apple Computer dalla fine di gennaio ha assunto il nome di FileMaker Inc.
Frutto di questa ristrutturazione sarà la concentrazione degli sforzi dell'azienda su FileMaker Pro, il software per database, e il conseguente disinvestimento nelle altre linee di prodotto. A farne le spese saranno circa 300 dipendenti che, secondo le notizie fornite da Apple, saranno licenziati. Dal 1° febbraio negli Usa e dal 1° di aprile a livello internazionale, Apple sarà direttamente responsabile della distribuzione di tutti i prodotti conosciuti come "AppleSoft", incluso Mac OS 8. Inoltre, Apple assumerà lo sviluppo, la produzione e distribuzione del prodotto integrato ClarisWorks. Claris Emailer, ClarisDraw, ClarisImpact e Claris Organizer saranno presi in gestione totalmente da Apple. FileMaker Pro è oggi il più popolare dei database nel mondo Macintosh, ed il secondo per affermazione in Windows (se si escludono le vendite di "suite"), con circa 3 milioni di installazioni e più di 2.500 sviluppatori ufficialmente riconosciuti. Le vendite della gamma di prodotti FileMaker Pro è stata di 73 milioni di dollari nell'anno fiscale 1997, e di 24 milioni di dollari nell'ultimo trimestre (ottobre-dicembre 1997). Le vendite Windows sono triplicate negli ultimi due anni (passando da 9 a 28 milioni di dollari) e cresciute del 77% durante l'ultimo trimestre, se comparato con quello del precedente esercizio fiscale. **Sandro Cacciola**

Tecnologie

Nuovi "Satelliti" Toshiba in orbita

Si arricchisce la gamma dei notebook Satellite Toshiba. Da questo mese sono infatti disponibili sul mercato i modelli Satellite 305CDS, 315CDS e 315CDT. Si tratta di prodotti dedicati alla fascia medio-alta del settore "business", tutti e tre dotati di un accattivante design che congloba nel corpo macchina un lettore CD-Rom 16X e un drive per floppy disk da 3.5".
I due modelli contraddistinti dalla sigla "315" costituiscono il top della gamma, essendo entrambi dotati di un processore Pentium 200 MHz con tecnologia MMX, 32 Mb di Ram, un disco fisso da 2.1 Gigabites e un eccellente schermo da 12.1 pollici. Rispetto a quest'ultimo elemento i due laptop presentano una differenza sostanziale: mentre la versione CDT monta un video 800x600 "dual scan", il CDS offre un monitor SVGA a matrice attiva, qualitativamente di gran lunga superiore ma anche decisamente più costoso (ci sono circa 400 dollari di differenza). I portatili Satellite 305 e 315 montano anche un modem Xircom sotto forma di PC Card, basato sulla tecnologia K56Flex. ***A.M.***

I siti per imparare a rispettare e proteggere la natura

Un mondo **pulito**

"La tutela ambientale è sicuramente un argomento che sta a cuore a molti. Mai come in questi ultimi anni ci si è resi conto dell'effettivo pericolo che corre l'equilibrio ambientale del nostro pianeta, per certi aspetti irrimediabilmente compromesso. Effetto serra, piogge acide, scioglimento dei ghiacciai, deforestazione, sono solo alcune delle conseguenze dell'uso e abuso insensato che l'uomo ha perpetuato per anni nei confronti del pianeta considerando erroneamente la natura come se fosse una miniera inesauribile di risorse capace di risanare da sé le profonde ferite ad essa inferte. Solo ultimamente si è cercato di correre ai ripari coinvolgendo tutti i paesi in un unico programma di risanamento essendo, il problema ambientale, ormai una questione che va al di là dei ristretti confini nazionali. Ecco che, lo scorso dicembre, si è avuta a Kyoto la Terza Convention sui Cambiamenti Climatici (www.cop3.de) dove, appunto, per la prima volta i governi della varie nazioni sono giunti ad un accordo comune al fine di regolamentare e limitare l'inquinamento atmosferico, causa prima dell'effetto serra e quindi di tutto ciò che ne deriva. Da anni le varie organizzazioni ambientaliste conducono con ogni mezzo campagne contro l'inquinamento; dalle più clamorose "missioni" organizzate da Greenpeace, alle più pacate manifestazioni di altre organizzazioni non per questo meno importanti. Anche la Rete, quindi, si offre come strumento ideale di divulgazione informativa libera da alcuni ed eventuali vincoli dettati da interessi economici capaci di condizionare altri media. Nel Web troviamo tutte le associazioni pro ambiente che favorendo la conoscenza dei problemi che affliggono il pianeta permettono di contribuire alla salvaguardia della Terra.

Salvatore Maritati

Greenpeace Italia

È il sito ufficiale di Greepeace Italia, una sicura fonte di informazioni per conoscere tutte le iniziative intraprese da questa organizzazione internazionale. In queste pagine avrete la possibilità di conoscere in tempo reale l'evolversi delle varie campagne di salvaguardia dell'ambiente. Numerosi i link che vi permetteranno di dare un contributo diretto, esprimere opinioni o suggerimenti. Consigliamo infine una visita a Greenpeace International.

www.greenpeace.it

Legambiente

Con i suoi 110.000 soci, Legambiente è una delle più diffuse associazioni ambientaliste italiane e grazie anche alle sue iniziative come il Treno Verde, la Goletta Verde, l'Operazione Spiagge Pulite e molte altre ancora, ha ottenuto un largo consenso da parte del grande pubblico che, ogni anno, partecipa sempre più numeroso alle sue campagne di sensibilizzazione. È possibile contattare direttamente l'associazione per partecipare alle attività.

www.legambiente.com

Per non perdere la rotta:

Amici della Terra
www.vol.it/IT/IT/ASSOC/AMICI_TERRA/index.htm

WWF Italia
www.wwf.it

Cittadella di Scienze della Natura
194.20.139.59/astrogeo/astrogeo.htm

Environmental Protection Agency
www.epa.gov

Gaia
www.vol.it/IT/IT/ASSOC/GAIA

The Polar Region
www.stud.unit.no/~sveinw/arctic

Space Science and Engineering Center
www.ssec.wisc.edu

LIPU
www.pangea.it/no-profit/lipu/welcome.html

Natural Prospective
www.perspective.com/nature/index.html

LEA
www.ouverture.it/lea

VINI

www.verdicchiowine.it/index.htm

Queste pagine sono dedicate al verdicchio, tipico vino delle Marche. Vi vengono offerte moltissime informazioni sulle aziende che lo producono, oltre ad una panoramica della regione, sia dal punto di vista turistico che da quello geomorfologico. Inoltre avrete i consigli del sommelier su come e con quali piatti è meglio gustarlo. E se volete andare a vivere nelle Marche, potrete ottenere tutte le informazioni che desiderate al riguardo.

www.winevin.com/main.html

Questo sito è la rete mondiale in termini di vino: si chiama infatti "World Wine Web". È una vera enciclopedia enologica che vi porterà a scoprire le produzioni vinicole di tutto il mondo. Potrete, per esempio, conoscere le principali caratteristiche di ciascun vino italiano, regione per regione. Insomma, è una fonte davvero inesauribile di informazioni.

www.infcom.it/irvv

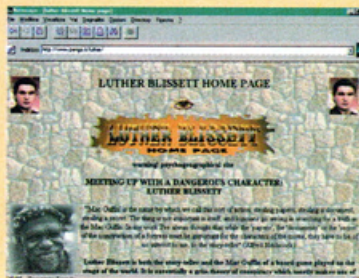
La Sicilia è una regione ricca di tradizioni vinicole. Queste pagine vi permettono di percorrere sette itinerari eno-turistici dell'isola, ognuno dei quali unisce la descrizione dei vini con la descrizione delle bellezze delle zone in cui essi vengono prodotti. A voi scegliere se preferite, per esempio, la Malvasia delle Lipari o il vino dell'Etna.

www.castellobanfi.com/index.html

In questo sito potrete trovare notizie sulla produzione dei vini nella regione di Montalcino, una delle più prolifiche in Italia sotto questo aspetto; basti pensare al Brunello, uno dei vini più pregiati prodotti e venduti nel nostro paese. Oltre a ciò, queste pagine forniscono le più svariate informazioni su tutto quello che riguarda questa parte d'Italia: potrete conoscere qualsiasi cosa vi interessi, da squisite ricette a dove alloggiare nel caso decidiate di farci un salto.

Identità virtuali

www.pengo.it/luther

Nel Gennaio del 1995 Luther Blissett venne conosciuto dal grande pubblico televisivo per aver denunciato la scomparsa di un artista inglese, tal Harry Kipper, nel corso della trasmissione televisiva "Chi l'ha visto? ". In un altro episodio lo stesso Luther Blissett venne processato dal tribunale di Roma: un gruppo di persone, salite su di un autobus della capitale con un unico biglietto, alla richiesta del controllore, fornirono tutte lo stesso nome, Luther Blissett, appunto. Ma Luther Blissett ha anche scritto libri, è stato un terrorista, un artista e molto altro ancora. In realtà Luther Blissett non è nessuno in particolare ma è semplicemente un nome collettivo, rappresenta un'identità che tutti potremmo assumere. Rappresenta l'espressione concreta di chi è contro il mito dell'individualità, del concetto di copyright, di proprietà intellettuale che le nuove tecnologie, come la Rete, tendono a stravolgere nel loro più tradizionale significato e sulla cui problematica siamo tutti invitati a riflettere. Non più singoli individui, quindi, ma un unico essere in cui confluiscono le mille personalità di chi di volta in volta ne assume l'identità senza per questo divenire maschera che funga da alibi alla singola individualità. Questo sito, come molti altri dedicati a Luther Blissett, ne esprime il progetto, le aspirazioni, gli ideali tanto che chiunque è invitato a fare uso del suo nome, poiché "nessuno possiede nomi; i nomi esistono per essere usati da tutti; i nomi, come tutte le parole, sono arbitrari".

CLONAZIONE

www.pathfinder.com/time/cloning

Circa un anno fa le agenzie di stampa di tutto il mondo diffusero una notizie a dir poco eccezionale: per la prima volta si era riusciti a realizzare un "clone" di un mammifero, più precisamente di una pecora, la pecora "Dolly" appunto. In questo sito, in una sorta di cammino virtuale, è presentata tutta la sua storia e le varie fasi che hanno portato a ottenere questo sorprendente risultato.

www.ri.bbsrc.ac.uk

Il "Roslin Institute Online" è uno dei maggiori centri di ricerca, in ambito internazionale, specializzato nello studio della genetica e della biologia della riproduzione. Il sito, inoltre, per quanti volessero approfondire gli argomenti, comprende una rassegna stampa, la pubblicazione dei risultati ottenuti dal centro nella realizzazione dei suoi progetti e relazioni sull'attuale stato delle varie tecniche usate in genetica.

www.clonaid.com

Mentre in tutto il mondo si discute circa la possibile clonazione dell'uomo interrogandosi sull'aspetto etico-morale di un tale evento, in Rete è già presente chi offre tale "servizio", naturalmente a pagamento", prospettando finanche una sorta di vita eterna. Potrete vederlo voi stessi visitando il sito della "Clonaid", la prima azienda di clonazione umana.

www.newscientist.com/nsplus/insight/clone/clone.html

In questo sito viene articolato un interessante dibattito circa la clonazione di esseri viventi. Si parte dalla pecora Dolly per arrivare a porsi inquietanti quesiti circa i possibili risultati e conseguenze nella clonazione di esseri umani. E rispondendo a un questionario potrete dire la vosta.

E-CARDS

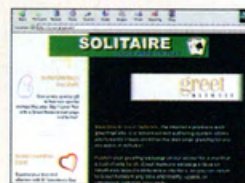
www.animatedgreetings.com

"**Animated** Greeting Cards" è un sito commerciale, il cui servizio permette di inviare cartoline elettroniche a chiunque possieda un indirizzo di e-mail. Il fatto poi che le cartoline siano anche animate, permette di ottenere sicuri successi di gradimento da parte dei destinatari.

www.greeting-cards.com

Cartoline per ogni ricorrenza, occasione e anniversario è l'offerta proposta in questo sito che, oltre alla raffinata qualità, offre la possibilità di accompagnare le e-cards da un simpatico sottofondo musicale, da scegliere tra i molti motivi a disposizione, capace di creare una giusta atmosfera.

www.greet.net

"**Greet** Network", invece che inviarle, permette la realizzazione della cartolina in una vera e propria pagina Web, il destinatario verrà poi avvisato con un messaggio contenente l'indirizzo della stessa. In questo modo si lascia ampio spazio alle capacità creative del mittente che, sfruttando le potenzialità del codice "HTML", potrà ottenere dei veri e propri "effetti speciali".

www.cybergreetings.com

Le cartoline contenute nel sito "Cyber Greetings" e tra le quali è possibile scegliere la propria, sono impostate sul tema artistico e realizzate da artisti diversi. Per ogni autore è possibile visionare l'intera sua produzione così come pure e possibile scegliere la propria e-card tra le molte presenti ordinate per categoria di avvenimento.

FALLOUT

La razza umana è stata spazzata via. La Terza Guerra Mondiale ha eliminato ogni essere presente sulla faccia della terra, ma ha risparmiato coloro che sono riusciti a nascondersi per tempo nelle sue viscere, vivendo poi rinchiusi in enormi bunker sotterranei. Ma quale destino attende questo manipolo di sopravvissuti? Sarà il giocatore a determinarlo, dopo aver vestito i panni di uno di loro ed aver abbandonato i caustrofobici sotterranei alla ricerca di un filtro per decontaminare le riserve di acqua del rifugio. Sulla superficie lo attendono solo i ruderi di ciò che fu, un deserto spazzato da venti radioattivi, nel quale vagano desperados e mostruosità di ogni sorta. È il mondo di Fallout, un favoloso RPG che, ispirandosi al classico Wasteland, rinnova i fasti dei giochi di ruolo dei bei tempi andati. Basandosi sul più completo e flessibile sistema di generazione dei personaggi che si possa ricordare a memoria d'uomo, Fallout ricorre ad una dettagliatissima visuale isometrica "a la Diablo" per ricreare un mondo vivido, quasi palpabile e popolato da personaggi davvero credibili. Ogni singola azione portata a termine dal giocatore incide pesantemente sull'evolversi delle vicende così come sul carattere del proprio alter ego che si svilupperà di conseguenza, proprio come potrebbe accadere nella realtà. Perfino i personaggi non giocanti sono dotati di una propria intelligenza e di una propria memoria che consente loro di formarsi un'opinione sul personaggio controllato dal giocatore e di agire di conseguenza. Il combattimento è gestito tramite un sistema a turni piuttosto immediato che si basa sul numero di "punti azione" a disposizione dei contendenti, simile a quello già visto nella serie di X-Com e in altri strategici del genere. Degna di nota la possibilità di mirare a specifiche parti del corpo del nemico in modo da ottenere un effetto per così dire "personalizzato" e graficamente visualizzato con dovizia di particolari macabri. E proprio l'elevato livello di "splatter" (comunque settabile dall'utente) e le tematiche adulte trattate, fanno di Fallout un titolo dedicato essenzialmente ad un pubblico maturo che, comunque, è caldamente invitato a non farselo sfuggire...
A.M.

Editore: Interplay
Distributore: Leader
Categoria: Gioco di ruolo
Piattaforma minima: Pentium 90 MHz, 16 MB di RAM (32 Mb sotto DOS), Windows 95/Dos 5.0, CD-Rom 2x, scheda video SVGA
Piattaforma consigliata: Pentium 166 MHz, CD-ROM 4x, scheda audio a 16 bit SoundBlaster compatibile
Lingua: inglese
Target: 17+
Prezzo consigliato: 99.000 lire

PINGUINIA

C'era una volta un buon vecchio mastro giocattolaio che viveva nel regno dei ghiacci; nonostante fosse circondato da tutti i suoi giocattoli, si sentiva sempre solo e triste. Un giorno decise di porre fine alla sua solitudine dando vita ai suoi amici pinguini: si recò alla fonte per raccogliere l'acqua magica, ma, nel bagnare i pupazzi, toccò per sbaglio un gioco riuscito male che si rivelò cattivo e crudele. Da quel giorno il povero vecchio vive imprigionato in un luogo inespugnabile e i pinguini costretti in schiavitù da Valfner, il perfido pupazzo. Solo un bambino coraggioso potrà salvare il mastro gioccatolaio e liberare il regno di Pinguinia dalla dittatura. In uno straordinario mondo completamente tridimensionale, tra prove di abilità e più di sessanta giochi educativi, combatterete contro il perfido Valfner fino allo scontro risolutivo che farà tornare tutto alla normalità. Il gioco è avvincente e grazie ai due livelli di difficoltà anche i più piccoli potranno divertirsi e nello stesso tempo sviluppare le loro capacità logiche. S.B.

Editore: Clementoni
Categoria: gioco
Piattaforma minima: Processore 486 DX2 33 MHz, 8Mb di Ram, lettore CD-Rom 2X, Windows 3.1 o 95
Macintosh: 68030. 6 Mb di Ram, lettore CD-Rom 2X
Lingua: italiana
Prezzo consigliato: 99.900 lire
Target: 6-12 anni

MUSEO FORTUNY

Realizzato in collaborazione con i Civici Musei Veneziani d'arte e di storia, "Museo Fortuny" è il secondo volume della collana interamente dedicata all'arte della città lagunare. Il programma presenta "Palazzo Pesaro degli Orfei", uno dei luoghi meno conosciuti ma tra i più interessanti di Venezia. Dal 1978 l'attività del palazzo si rivolge alle discipline contemporanee, video, arti applicate, mostre fotografiche, restauro delle collezioni, ma soprattutto, si distingue per la presenza della ricchissima biblioteca di Mariano Fortuny, protagonista della cultura di primo Novecento, epoca segnata da grandi innovazioni scientifiche e artistiche. Grazie alla tecnica Virtual Reality, è facile e realistico navigare per i palazzi di Venezia, dall'Accademia al Museo, passando per San Giorgio, San Marco e la Punta della Dogana. La biblioteca, anch'essa riprodotta in Quick Time Virtual Reality, ci consente di conoscere i testi, le riviste e tutti gli oggetti della collezione Fortuny. S.B.

Editore: Opera Multimedia
Categoria: reference
Piattaforma minima: PC 486SX, lettore CD-Rom 2X, Windows 3.1. Macintosh 68030, System 7.0, 4 Mb di Ram
Lingua: italiana
Prezzo consigliato: 99.000 lire
Target: 14+

ZORK GRAND INQUISITOR

Dimenticate le inquietanti atmosfere di Zork Nemesis, dimenticate l'agghiacciante senso di solitudine che pervadeva i resti del regno sotterraneo di Zork. Dimenticate tutto, perché Zork Grand Inquisitor, il nuovo capitolo che va oggi ad aggiungersi ad una saga che ha fatto la storia delle avventure su computer, segna un netto ritorno alle origini: in altre parole molto umorismo, uno stile quasi fiabesco e un pizzico di demenzialità. Atmosfere a parte, ZGI è pressoché identico al suo predecessore, a partire dal motore grafico Z-Vision che torna a gestire i movimenti degli avventurieri attraverso una visuale in prima persona che, pur ruotando su un arco di 360° (e garantendo suggestive panoramiche), consente di spostarsi solo lungo gli assi cardinali. L'unica sostanziale novità consiste nella possibilità di dar vita ad alcuni incantesimi, a volte indispensabili per risolvere determinati puzzle. Meno appetibile l'opzione che consente di collaborare con un'altra persona alla risoluzione dell'avventura tramite un collegamento Internet: la natura per così dire "riflessiva" di questo genere di giochi mal si concilia con la bolletta Telecom... Tutto sommato una buona avventura, che pur non proponendo nulla di originale e presentando enigmi davvero molto complessi (e a volte pure un tantino illogici), ha dalla sua una bellissima grafica e tutto il fascino della serie cui appartiene.
A. M.

Editore: Activision
Categoria: Avventura
Piattaforma minima: Pentium 90 MHz, 16 MB di RAM, Windows 95, CD-Rom 4, scheda video SVGA, 40 MB su hard disk
Piattaforma consigliata: Pentium 133 MHz
Lingua: italiano
Target: 12+
Prezzo consigliato: 99.000 lire

BENVENUTI IN QUESTO AMBIENTE

Per un fortuito incontro su un treno affollato, il giovane extracomunitario Nureddin Djemali finisce, in qualità di custode factotum, nella strana villa ipertecnologica di Ugo Digrosso, noto chirurgo estetico. Qui cominciano i suoi guai perché in un ambiente popolato in ogni dove di computer e dispositivi elettronici, Nureddin, invece di trovare una sistemazione sicura e la garanzia dell'agognato permesso di soggiorno, cade vittima del fascino di una donna che non esiste. E se esistesse? Chi c'è dietro all'avatar che si materializza sullo schermo presentandosi come "Agente" software? Un programma o una personalità vera, ammesso che questo aggettivo possa valere qualcosa nel ciberspazio in cui il nostro eroe è rimasto invischiato? Siamo in un romanzo e come in altre storie di Carmen Covito - divertita fustigatrice dei luoghi comuni della cosiddetta vita "normale" - la veridicità dei personaggi e delle situazioni è solo un pretesto per far luce sulle psicologie - umane e informatiche - più contorte. In una storia basata sugli equivoci della realtà virtuale e su un divertente impiego del gergo telematico, le false verità vissute da un Nureddin sempre più disorientato e preoccupato coinvolgono il lettore pagina dopo pagina. "Benvenuti in questo ambiente" è un racconto che sembra tagliato su misura per i navigatori di Internet, che del resto apprezzeranno più di altri lettori i puntuali riferimenti ai trucchi e alle esperienze della grande Ragnatela. Appare subito evidente che anche la Covito, "ipertestuale" per natura, si è lasciata ammaliare dal Web e ha imparato a conoscerlo a fondo, tanto da spargere il testo di emoticon ed espressioni in gergo computerese. Del resto, Internet e i computer non sono soltanto spunti narrativi. Prima fra i romanzieri italiani, Carmen ha avuto l'idea di lanciare il suo libro di carta abbinandolo alle pagine elettroniche di un sito Web (www.carmencovito.it), non meno azzeccato di questo curioso racconto.

Autrice: Carmen Covito
Editore: Bompiani
I° edizione: ottobre 1997
Pagine: 255
Prezzo: 28.000 lire
Genere: romanzo
A chi serve: per tutti
Livello tecnico: accessibile

COME USARE IL COMPUTER

Saper usare il computer oggi è come saper guidare la macchina negli anni cinquanta e sessanta, quando le famiglie italiane non disponevano ancora di una autovettura a testa e molti prendevano l'automobile per le necessità lavorative. Il personal computer, come allora, non è diffuso in tutte le fasce sociali e neppure in tutti gli ambiti professionali e scolastici. Ma molto presto la capacità di usarlo verrà data per scontata, e le persone troppo "ignoranti" resteranno tagliate fuori. Se temete di essere analfabeti informatici o volete fare un bel regalo a qualche parente o amico troppo "retrogrado", ecco un'ottima guida al computer per lettori completamente a digiuno, o quasi. Pur essendo molto divulgativo, il manuale scritto da Conti e Staffini è esauriente e non scevro della giusta dose di tecnicismi. Questo testo non è stato scritto per spiegare il computer ai bambini (che ormai nascono con l'informatica infusa), ma agli adulti consenzienti che da un giorno all'altro si sono ritrovati un personal sulla scrivania dell'ufficio o che possono essere interessati ad acquistarne uno per la loro attività professionale e per lo svago. All'inizio vengono spiegati chiaramente i termini e descritte le componenti hardware. I successivi capitoli approfondiscono le principali categorie di programmi applicativi, come la videoscrittura, i fogli elettronici e i database.

Autore: Cristina Conti e Laura Staffini
Editore: Sperling & Kupfer
Pagine: 149
Prezzo: 19.900 lire
A chi serve: ai principianti assoluti
Genere: semplice e scorrevole

TEORIA DELL'INFORMAZIONE

Per i lettori di un giornale, il termine informazione si spiega da sé e non ha bisogno di particolari teorizzazioni. Nella scienza moderna, invece, "informazione" ha acquisito, specialmente dopo la seconda guerra mondiale, con l'invenzione dei sistemi digitali, la dignità di disciplina autonoma, degna di una sua solida teoria, le cui basi sono state gettate nel 1948 da Claude Shannon. Studiata per spiegare in modo quantitativo l'efficienza dei canali di trasmissione dei segnali elettrici, la teoria dell'informazione si è sviluppata a tal punto che oggi i suoi teoremi sulla codifica del rapporto segnale/rumore o sulla compressione vengono applicati da chi costruisce le reti informatiche come Internet, dai cosmologi, dai biologi molecolari e anche dagli esperti in scienze sociali e psicologiche. Il manuale pubblicato dalla Cuen è solo una breve introduzione ma contribuisce a inquadrare efficacemente il discorso. Alla base della teoria dell'informazione troviamo, soprattutto per il contributo degli ingegneri e dei fisici, una matematica molto complessa, fatta di serie e di integrali. Nel libro si fa cenno a questo tipo di strumenti ma il discorso si mantiene sempre sui binari della divulgazione, seria ma non ermetica. Un piccolo testo ad alto "contenuto informativo" e con pochissimo "rumore".

Autore: Aa.Vv. a cura di Sissa/Isa
Editore: Cuen
Pagine: 104
Prezzo: 10.000 lire
A chi serve: agli appassionati di informatica in generale
Genere: divulgativo

WORD 97

Una "buona conoscenza dei software di videoscrittura" è diventata oggi il requisito principale di tutte le attività lavorative in ufficio. Tra poco i datori di lavoro la daranno per scontata, né più né meno di una buona conoscenza dell'italiano parlato e scritto. In questo scenario un programma domina su tutti gli altri. Come la patente di guida, la capacità di usare Microsoft Word è una carta d'accesso universale, che non necessita di ulteriori sforzi di apprendimento. La cattiva è che Word 97 è un programma di una certa complessità, non tanto per il livello di difficoltà quanto per la ricchezza del corredo funzionale. Le possibilità di influire sul contenuto e la forma dei documenti prodotti sono infinite e per l'utente inesperto risulta solo di parziale consolazione la presenza di tanti moduli di autoformattazione. Con le 24 "lezioni" di questo manuale, esteso ma sempre lineare e accessibile, Word 97 non avrà più segreti, specialmente nella sua veste di strumento per la grafica e l'impaginazione elettronica.

Autore: Linda Jones, Ruel T. Hernandez
Traduzione di: Giorgio Sironi
Editore: McGraw-Hill
I° edizione: novembre 1997
Pagine: 498
Prezzo: 52.000 lire
Genere: manuale applicativo
A chi serve: agli utilizzatori di Microsoft Word 97
Livello tecnico: introduttivo

Macchine da gioco

di MASSIMO GIACOMELLO

Il computer o la console? Questo è l'eterno dilemma di chi nutre una sviscerata passione per i videogiochi, ma nello stesso tempo si rende conto che con la console " si gioca e basta". Le macchine da gioco non vanno sottovalutate: sotto l'innocuo aspetto di una scatoletta di plastica con uno sportellino, in una moderna console si nasconde in realtà un'architettura molto complessa e potente, con tanto di CPU a 32 o 64 bit e processori dedicati all'accelerazione 3D e soluzioni spesso più evolute di quelle adottate sugli stessi personal computer, basti pensare che il bus della Sony Playstation viaggia a 132 MHz, quando quello delle schede madri Pentium II viaggia appena a 66 MHz! In effetti, una console è un computer, solo che è priva di tutte quelle periferiche indispensabili per lavorare come la tastiera o un supporto (es. hard disk) per memorizzare i dati (non si può tirare avanti a memory card, costerebbe una fortuna!). Sarebbe comunque molto costruttivo se i produttori si muovessero anche in tal senso. D'altro canto, se volessimo procurarci un PC di pari prestazioni, dovremmo comprare una macchina abbastanza potente e una scheda 3Dfx, il tutto con un costo almeno 10 volte superiore rispetto alle piccole macchine da gioco, ma che ci permetterebbe poi di fare anche qualcosa di più, come la programmazione, la gestione di un database o la navigazione in Internet. In sostanza, se il vostro unico scopo è quello di giocare, non c'è nulla di meglio di una console, ma se siete un minimo curiosi verso il mondo informatico, un PC vi potrà dare molta più soddisfazione.

Sony Playstation

È la console più in voga allo stato attuale, anche se ormai inizia a perdere qualche colpo nei confronti di altri concorrenti più recenti. La PSX dispone di un processore RISC R3000A a 32 bit e un clock di 33 MHz, accreditato di una potenza di calcolo di 30 MIPS (30 milioni di operazioni logiche elementari al secondo), affiancato da un motore 3D per la grafica vettoriale, in grado di gestire 1, 5 milioni di poligoni ombreggiati al secondo. La PSX è in grado di realizzare un'ampia gamma di risoluzioni, che vanno dalla 256x480 alla 640x480 non interlacciata. È presente inoltre un chip per la decompressione hardware, compatibile MPEG e JPEG. La console dispone di 2 MB di memoria RAM principale più 1 MB di memoria video; il sistema operativo è invece memorizzato su di una ROM da 512 Kb. La disponibilità di software è molto ampia, basti pensare che vi sono più di 400 software house impegnate nello sviluppo di titoli per la Playstation.

Sega Saturn

La console Sega ha un'architettura multiprocessore abbastanza inconsueta: dispone infatti di due processori RISC della Hitachi funzionanti a 28, 6 MHz e due processori grafici. Il primo è il vero e proprio motore 3D, in quanto si occupa della gestione dei poligoni e del texture mapping per il quale dispone di 512 Kb di cache, ed è in grado di riprodurre 500.000 poligoni ombreggiati al secondo oppure 200.000 ricoperti da texture. Il secondo si occupa invece della gestione degli sfondi, svincolando così il primo processore da questo compito e permettendo di realizzare scrolling eccezionali, con animazioni a 60 frames al secondo. La gestione dell'audio è affidata a un processore Motorola 68000 EC (il cuore dei mitici Commodore Amiga) e a un DSP (Digital Signal Processor). L'unità CD-Rom ha una velocità di 300KB/sec. (2x). La console dispone complessivamente di 2 MB di RAM principale e 1, 5 MB di VRAM. I titoli disponibili per il Saturn sono qualche centinaio.

Nintendo 64

Allo stato attuale, è la console più sofisticata. Il cuore è una CPU RISC a 94 MHz R4300, con una potenza di calcolo di 125 MIPS, affiancata da un coprocessore grafico a 64 bit funzionante a 62, 5 MHz, in grado di realizzare tutti gli effetti 3D più elaborati, come anti-aliasing, trilinear filtering e MIP mapping. La RAM principale è costituita da 4, 5 MB di Rambus DRAM, funzionante ad un incredibile clock di 500 MHz. Le risoluzioni video consentite partono dalla 256x224 fino alla 640x480. I giochi sono memorizzati nel classico formato a cartucce; i titoli disponibili al momento sono un centinaio, mentre altrettanti sono in arrivo.

Console che useremo e console che getteremo

L'uscita di una nuova console ha effetti sul mercato completamente diversi da quelli del lancio di un nuovo microprocessore, legati alle conseguenze nefaste del prodotto che si va a sostituire: chi non ha un PC dell'ultima generazione - come un Pentium 90 o poco più - riesce ugualmente a far girare i giochi più recenti, magari scendendo a qualche compromesso (meno colori, risoluzione grafica più bassa). Chi invece ha una console vecchia, è out. Il lancio di un nuovo modello significa irrimediabilmente l'uscita di produzione di quello vecchio, e quando una console diventa obsoleta non resta che accaparrarsi quanto più software possibile per poi gettarla quando ci si stanca. Proprio per questo motivo le case costruttrici restano "abbottonate" fino all'ultimo momento. D'altronde, comprereste voi una console, se vi dicessero che fra 3 mesi esce di produzione? Una notizia certa è che Sony sta sviluppando la Playstation II (nome non ancora ufficiale) e la sua uscita è prevista per la fine del 1998 o i primi mesi del 1999. Secondo "voci di corridoio", la PSX 2 sarà compatibile con il software della attuale Playstation. Qualcosa di più si sa della nuova console di Sega: sarà basata su di un processore Hitachi SH-4 a 200 MHz, mentre il motore 3D è costituito da un chip Nec PowerVR 2, capace di 1, 5 milioni di poligoni al secondo (lo stesso che monta la scheda Matrox M3D), dotato di 8 Mb di VRAM. Il lettore di CD sarà un 12x, mentre sono previste anche un'uscita VGA e un modem integrato. Incerto il nome: i più accreditati sono Katana e Dural.

E ORA DIAMO I NUMERI

Prodotto	Prezzo indicativo*	Sito Internet
Sega Saturn	450.000	www.sega.com
Nintendo 64	300.000	www.nintendo.com
Sony Playstation	300.000	www.playstation.it

Tutti i prezzi riportati sono puramente indicativi e da intendersi IVA compresa.

Oggi parlare con un computer non è più un segno di follia. Ma di intelligenza.

IBM presenta ViaVoice Gold, un nuovo, potente software che consente al tuo computer di riconoscere la tua voce e di risponderti. Tu parli in modo naturale e il tuo PC scrive accuratamente tutto quello che detti: lettere, e-mail o qualsiasi cosa ti venga in mente.

ViaVoice Gold permette al tuo personal computer anche di riconoscere ed eseguire comandi verbali. Basta dargli un ordine e lui obbedisce: **"apri il programma", "salva il documento", "naviga sul Web".**

Inoltre, lavora con le più diffuse applicazioni Windows 95 e NT.

Quello che però ti sorprenderà di più è il prezzo: solo Lit. 350.000*

Per maggiori informazioni e per i prerequisiti minimi del sistema, chiama IBM Direct al Numero Verde 167-017001, o richiedi la documentazione via fax al numero 039/600.600.1, oppure visita il sito **www.ibm.com/viavoice**

Gli sviluppatori possono scaricare da Internet un kit di sviluppo gratuito.

Soluzioni per un piccolo pianeta

*IVA esclusa. Windows 95 e Windows NT sono marchi Microsoft Corp. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.

LA KB 8 DI KOBE

Kobe Bryant usa la KB 8. Il disegno Feet You Wear ha arrotondato i bordi, dando a Kobe più tenuta e proteggendolo ogni volta che atterra. Bordi arrotondati significano anche maggiore agilità e un first step fulmineo. Vieni a vedere la KB 8 al Forum di Los Angeles. O nel negozio che ti è più vicino.

www.adidas.com